Conexión MANGA

LOS QUE SE FUERON Decesos del Cómic

64 No. 15.00 MEX 5 2.00 U.S.A.

La MOLE Invierno 2002

THE INCREDIBLE HULK

TODOS SOMOS EL HOMBRE INCREIBLE

GANATE UN DVD DE ANIME

CORRECTOR YUI Vs. CARD CAPTOR SAKURA

Ademas:

* TAKUMA Archivos K.O.F.
* FAKEMOTION La industria del anime en DVD
* HAUNTED JUNCTION
* CIENCIA FICCION VIII

TOLU-COM 2
15-16-MARZO-03
Segunda Reunion Manga-Comic
Toluca EdoMex
Expo Venta
Paga un boleto y Pasan 2 personas
Paga Uno Pasan Dos
POR CORTESÍA DE CONEXIÓN MANGA
SalonRojo
Av Tollocan Esquina Pino Suarez a 2 cuadras de la terminal de autobuses
Info 26 16 23 00 017 22 273 05 56 tolucom2.tk
Preventa en CartoonsMania Magicposter y Farmacias del ahorro de Toluca
Dibujo hecho por Miguel y Victor Lechuga (Robobuib)
Muestra la revista en la puerta y comprando un solo boleto pasan 2 personas
comic-manga
magic-roll
15-16-Marzo-03
tolucom 2003
pump it up
salon
tolucom 2003
comic-manga
Toluca Edo Mex
magic-roll
15-Marzo-03
comic-manga
Miguel López, Victor Lechuga
>>> salon Rojo ▶▶▶ power level 53
tel 26 16 23 00
>>>
017 22 273 05 56
TOLUCOM
tolucom 2003
15-16-MARZO-03
tlatelolcom@hotmail.com www.tolucom.tk
FARMACIAS DEL Ahorro
NUKE
magazine jonu
Conexión MANGA
Ultra 101.3
MangaK S.A. de C.V.

CONEXION MANGA

No. 64

Es publicada por: ARNULFO FLORES MUÑOZ
EDICION DE HISTORIETAS Y PUBLICACIONES VARIAS
Salvador Diaz Mirón 156
Col. Sta. Ma. la Ribera
México, D.F. CP 06400
TEL/FAX 5541-0006 Y 5541-7281

FECHA DE PUBLICACION
FEBRERO DEL 2003 *EDICION CATORCENAL*

PRE-PRENSA DIGITAL
SERVICIOS FOTOTIPOGRAFICOS, S.A.
TEL. 5544-7340

IMPRESION
CORP. INDUSTRIAL GRAFICA, S.A.de C.V.
FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA
HUITZILAC, MOR CP 62510

CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO Y TITULO ANTE SEGOB
Exp.1/432 "99"/14757 No. 7705 y No. 11069
20/MARZO/2000

CERTIFICADO DE RESERVA DE TITULO INDA
No 04-2001-0820141 03600-102 20/AGOSTO/2001

PUBLICIDAD: TELS.: 5541-0006 y 5541-7281

DISTRIBUCION EN D.F. Y ZONA CONURBADA
UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C. Guerrero No. 50
México, D.F. por medio del
EXPENDIO EVERARDO FLORES Y HNOS.
Serapio Rendón 87 México, D.F.

DISTRIBUCION FORANEA
CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87
México, D.F.
DISTRIBUCION EN CENTROAMERICA
COMERCIAL LAS AMERICAS COMMERCE S.A. DE C.V.
Magdalena 35
Col Narvarte, D.F.

CORREO ELECTRONICO
conexionmanga@hotmail.com.
Copyright '98

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

DIRECTOR GENERAL
ARNULFO FLORES MUÑOZ

DIRECTOR DE CONEXION MANGA
MIGUEL ANGEL RUIZ LOPEZ

SUBDIRECTOR
MIGUEL ANGEL ZUÑIGA ARENAS

REDACTORES
ADALISA ZARATE
ROMY VILLAMIL
CARLOS ANDRES MARTINEZ
JORGE HERNANDEZ LOPEZ
ARTURO VAZQUEZ CEJA "LOBO"
JOSE M. SAUCEDO
ALDO GOMEZ
ROSARIO LARA

CORRESPONSAL EN TIJUANA B.C.
CLAUDIA FLORES VALDOVINOS

PORTADA DE LA SAGA "MAD PACK"
JUAN FLEITES
CALIDAD DIGITAL
JUAN A. DAVALOS Q.

GUION Y DIBUJO
JUAN FLEITES

DIRECTOR DE ARTE
CARLOS CARBAJAL

FOTOGRAFIA
ALDO GOMEZ/ANGEL ZUÑIGA

DISEÑO GRAFICO DIGITAL
VICTOR MANUEL ALATORRE C.
LAURA O. BARCENA VILLALBA
ByN: MARTHA A. GARCIA DE LA ROSA

CORRECTOR DE ESTILO
ANGEL ZUÑIGA

ASISTENTE ADMINISTRATIVO
LAURA A. OSTOA CADEÑANES

COORDINADOR EDITORIAL
JUAN A. FLORES V.

EDITORIAL

Hola Amigos lectores, esperemos que les sigan gustando los cambios en ésta, su revista Conexión Manga, que para esta edición les trae un artículo de crítica sobre las dos series que se han ganado un lugar muy apreciado en nuestro corazón: Card Captor Sakura y Corrector Yui. Hicimos un análisis crítico acerca de su originalidad y en que se parecen y en que se diferencian, la decisión de sí son o no son copia una de la otra es de ustedes.

También hacemos un merecido homenaje póstumo a grandes creadores del cómic que nos han dejado su legado, este reportaje es para no olvidarnos de los maestros.

Aprovecho la ocasión para recordarles que nuestra directiva ejecutiva ha tomado la decisión de no aumentar su precio a causa del impuesto gravable en las revistas, sino hasta nuevo aviso, en un esfuerzo más para nuestros lectores.

El pasado 18 de enero de 2003, falleció el Sr. Héctor Bouchot, padre de nuestro buen amigo Guillermo Bouchot, Director de Programación de TV7, esta editorial se une a su pena.

Atentamente
Miguel Ángel Ruiz López
Director Conexión Manga.

2 Corrector Yui

28 The Incredible HULK

CONTENIDO

02 Corrector Yui
04 Sakura Vs. Corrector
06 Cromo Corrector Yui
07 La Saga "Mad Pack" II
08 Página del Lector
17 Takuma Archivos K.F.O.
18 Haunted Junction
20 Ciencia-Ficción VIII
22 In Memorian
25 Las Bellezas de La Mole
28 Hulk
30 Fakemotion
32 Galería Sailor Moon

25 La Mole Invierno 2002

30—Fakemotion

CORREO

Por GOJI

Hada Cib

Sin duda el Internet se ha vuelto parte primordial de la vida moderna. La red no sólo es usada para consultar informacion diversa, sino tambien para realizar operaciones financieras, compra y venta de artículos diversos y para contactar a personas en todas partes del mundo. No se puede negar que el Internet ha contribuido a la globalización del mundo, pero ¿que pasaria si el Internet tuviera una mayor influencia en nuestras vidas de la que ya tiene?

En **Corrector Yui**, **Kia Asamiya** -su autor- nos propone un mundo futuro en donde el Internet (conocido en esta historia como **Red-Com**) controla practicamente todas las actividades en las grandes ciudades. Las fabricas, los hospitales, las escuelas, el correo, todo es controlado por la Red-Com, a la cual se puede accesar no sólo por la computadora sino también a través de un **Virtualizador** que crea una version digital del usuario que puede andar libremente por el mundo virtual de la Red-Com como si anduviera en el mundo real. El problema es que si algún virus o programa dañado se apodera de la Red-Com sería terrible para el mundo verdadero, ya que casi todas las funciones de la vida cotidiana quedarían paralizadas.

CORRECTORES DE LA RED

Yui Kasuga a sus catorce años no es la mejor estudiante que existe. De hecho, a pesar de que el uso de la computadora es indispensable en su escuela, ella es la unica de la clase que no sabe usarla (ni siquiera puede escribir rapido usando el teclado). Es difícil pensar que esta chava -que sólo sueña con ser dibujante de manga y actriz de doblaje- sea la ultima esperanza para evitar que la Red-Com sea completamente borrada.

La Red-Com es la mayor creacion del Profesor **Inukai** para beneficio de la humanidad, y para asegurar su buen funcionamiento Inukai crea tambien un programa llamado Grosser para controlar toda la Red. Sin embargo, al parecer Grosser ha adquirido conciencia propia y ha decidido ser el amo absoluto de la Red-Com, y para lograr esto se vale de la ayuda de sus Corruptores: **Freze**, **Jaggy**, **Virus** y **Lobo Guerrero.**

Para combatir a Grosser y a sus Corruptores, el profesor Inukai ha creado ocho programas Correctores del mundo real para entregarle un brazalete especial llamado Com-Com, con el cual podrá crear un yo-virtual que se convertirá tambien en Corrector dentro de la Red. Por supuesto, la chica que IR contacta a través de la computadora es (adivinaron) Yui Kasuga.

Yui acepta su misión como Corrector por razones muy superficiales, ya que al principio solo quiere probarse el traje virtual que usará como Corrector ya que se ve lindo. Por su inmadurez y nulo conocimiento sobre computadoras Yui comete al principio muchos errores, pero poco a poco se va tomando en serio su papel como Corrector Yui. Conforme avanza la serie, Yui e IR van encontrando a los demas Correctores y juntos libran la batalla final contra Grosser.

LAS TRES CORRECTORAS

En la segunda etapa de la serie, al equipo de Yui se unen dos nuevas Correctoras; una es su mejor amiga **Haruna Kisaragi**, la cual hace una breve aparicion como Corrector Haruna en la primera parte de la serie ya que, al parecer, ella era la que originalmente habia sido escogida por el profesor Inukai para guiar al los Correctores; la otra es una misteriosa chica conocida como Corrector Ai, la cual toma prestado un Com-Com que originalmente fue diseñado para Yui. Corrector Ai es en realidad **Ai Shinozaki**, una joven solitaria y sin ningun amigo, quien al principio no se lleva muy bien con Yui, pero poco a poco el caracter alegre de nuestra protagonista va ganando el corazón de Ai.

Aunque Corrector Ai trabaja por su cuenta y su principal objetivo es encontrar a una pequeña niña virtual obsesionada con los girasoles, esto no le impide ayudar a Corrector Yui y a Corrector Haruna a combatir un extraño virus (liberado por la niña que busca Corrector Ai) que ha comenzado a infectar diferentes sitios de la Red-Com. La razón por la que Ai busca a la niña de los girasoles se va revelando conforme la serie llega a su final.

Corrector Yui marca la incursión de Kia Asamiya en el genero romantico de Chicas Magicas, aunque en un tono mas "techno"

llamados **Control**, **Syncro**, **Anti**, **Eco**, **Rescue**, **Peace**, **Follow** e **IR**. Este último (con apariencia de mapache cibernético) es el encargado de encontrar a una chica

¿MODA VIRTUAL?

Corrector Yui marca la incursión de Kia Asamiya en el género romántico de Chicas Magicas, aunque en un tono más "techno" ya que Yui no utiliza magia y sólo su yo-virtual tiene poderes dentro de la Red-Com. De hecho los poderes como moverse a super velocidad, ver hacia el futuro y controlar el fuego y el agua son proporcionados por sus compañeros Correctores. Por cierto, cada vez que Yui recibe un poder su traje virtual cambia.

CTOR YUI
ernetica

Asi pues, cuando Yui quiere aumentar su fuerza recibe este poder por parte de **IR** y **Follow**, entonces su traje cambia a uno muy chistoso de chica-conejo. Si se trata de obtener el control del agua, **Rescue** y **Eco** le brindan este poder y su traje cambia a uno azul bastante "pegadito" (slurp). Cuando Yui quiere dominar el fuego obtiene el poder de **Syncro** y **Peace**, su traje entonces es rojo y bastante dinamico. Pero si de moverse rápido o ver hacia el futuro se trata entonces el poder debe ofrecerselo **Anti** y **Control**, en este caso el traje de Yui es uno verde y muy hermoso.
Además de su traje virtual normal y los trajes usados cuando los Correctores le brindan su poder, Yui ha usado otros dos trajes de batalla (conforme adquiere mayor poder) eso sin contar que ha llegado a usar los trajes de Corrector Haruna y Corrector Ai y en cada caso Yui luce fantastica.

ANTI: Ella es joven de cabello azul y muuuy hermosa. Anti es seria y responsable y posee la habilidad de ver hacia el futuro.

SYNCRO: Sincero en sus comentarios, algo vanidoso (aunque no tanto como Control) y de caracter fuerte y amable. Syncro es el más leal de los Correctores hacia Yui, por la cual parece sentir un cariño muy especial. Su poder consiste en controlar el fuego.

IR: Este "mapache virtual" es el compañero inseparable y a veces consejero de Yui, algo histerico en su comportamiento, pero muy buen amigo. Sus habilidades son proporcionar a Yui su traje virtual, además de que puede accesar a cualquier Sitio de la Red-Com en segundos y detectar a los virus.

ROMANCE EN LA RED

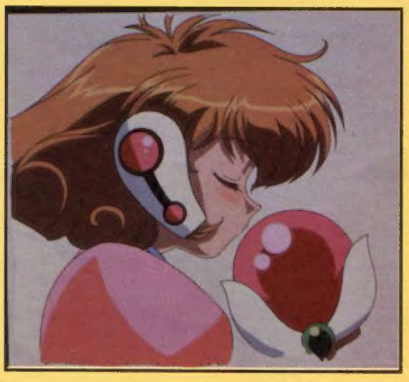
Ya que Corrector Yui tiene mucho de shojo, el amor y las situaciones románticas son una parte indispensable de esta historia. A lo largo de la serie se ven varias relaciones amorosas, como la de los padres de Yui, que a pesar de llevar varios años de casados se comportan como si apenas fueran novios; también esta la estrecha relación que mantiene Haruna con **Takashi**, el cual es compañero de escuela de Haruna y Yui. ¿Pero que hay de la protagonista? Yui desde pequeña ha estado enamorada de su vecino **Shun Tojo**, el cual es estudiante Universitario, sin embargo (y a pesar de ser una linda pareja) Shun se va a estudiar al extranjero. De hecho, Ai (que además de Corrector es la prima de Shun) es la que ahora vive en la casa de Shun cuando el chavo se va al extranjero. Incluso Reiko y Akiko, las otras dos amigas de Yui, encuentran novio antes que ella, lo cual no le hace ninguna gracia. Como ya se mencionó antes Syncro siente un cariño especial por Yui y al parecer su relación se hace mas estrecha durante la segunda temporada de la serie, aunque se puede decir que queda a criterio del espectador que clase de relación hay entre Yui y Syncro.

Grosser ha adquirido conciencia propia y ha decidido ser el amo absoluto de la Red-Com, y para lograr esto se vale de la ayuda de sus Corruptores.

LOS OCHO MAGNIFICOS

Pero ya que hablamos de los Ocho programas Correctores, veamos cuales son sus caracteristicas para ubicarlos un poco mejor.

CONTROL: Es alto guapo y muy presumido, es el lider del grupo (que Dios los ayude) y su velocidad es impresionante. Siempre tiene un mechon de pelo cubriendo uno de sus ojos.



RESCUE: Es una joven rubia y su vestimenta recuerda vagamente al traje de las enfermeras. Es muy tierna, pero algo tramposa y empalagosa con sus excesos de cuidados. Ella posee el poder de curar.

ECO: Es un niño algo sabelotodo y siempre trata de comportarse de forma madura. Eco ama la naturaleza y de hecho puede controlarla a su antojo.

PEACE: Es un viejo algo gruñon y solitario, pero bueno en el fondo. El ama la paz y por eso resulta una ironia (algo sadica) que su poder consista en crear armas de toda clase.

FOLLOW: Gordo y bonachon, este tipo tiene debilidad por las chicas bonitas, por lo que al parecer le da lo mismo trabajar bajo las ordenes de Haruna, Ai o Yui ya que las tres estan "como quieren". Follow tiene la habilidad de cambiar su apariencia en diversos animales y personas.

Estos son algunos aspectos sobre CORRECTOR YUI una serie bastante divertida y dinámica, con personajes carismáticos y una trama bien definida. Si tienen oportunidad de verla se divertirán con una serie que podría llegar a ser un nuevo clásico de la animación.

© Studio Tron/NHK

LA GUERRA DE LAS CHICAS MAGICAS

CARD CAPTOR SAKURA Vs. CORRECTOR YUI

Por ROMY VILLAMIL

Ambas son niñas japonesas con trajes ridículos y báculos mágicos. Las dos tienen cabello castaño y se les asigna una misión más grande que ellas. Nos referimos a Card captor Sakura y Corrector Yui, las dos niñas mágicas más famosas de los últimos años. ¿Cuál de ellas fue primero y quién se basó en quién? Analicemos ambas y saquemos conclusiones.

¡EN ESTA ESQUINA.....

...Con sólo diez añitos, una tropa de ridículos trajes y un "peluche besucón", nuestra primera antagonista: **¡SAKURA KINOMOTO!** La pequeña Sakura es creación del estudio **CLAMP** y por coincidencia, destino o por distraída, libera las cartas Clow, creadas por un mago chino que aplicó poderes de los elementos (agua, fuego), fenómenos naturales (lluvia) conceptos abstractos (silencio, tiempo) y a veces auténticas ñoñadas (dulce) en sus tarjetas. La pequeña, auxiliada por el "temible" guardián de las cartas (Kerberus) y por su obsesionada amiguita Tomoyo, logra ir juntando una a una las volubles cartas hasta que es juzgada por el hermoso Yue, quien la encuentra apta para ser la nueva dueña de las tarjetas. Claro que en su camino se topará con un feroz rival: Li Shaoran, joven llegado de la China y que se convertirá, con el tiempo, en su primer amor. Unimos al cínico y adorable hermano de Sakura, a su amor platónico, Yukito, y a una tropa de personajes altamente simpáticos y ¡voila! El resultado es un exitazo.

¡Y EN EEEEESTA OTRA.....

...Con catorce años, un robotito "pokemonesco" y ganas de triunfar en el mundo como mangaka, nuestra segunda participante: **YUI KASUGA!** El caso de Yui es algo peculiar, ya que nace de la mente de Kia Asamiya (Silent Mobius) y sus aventuras van así: Yui Kasuga es una niña normal de catorce años que siempre ha deseado ser mangaka y es pésima para el uso de las computadoras. Para colmo, la nena quiere ser princesa mágica y su sueño se cumple cuando en la pantalla de su computadora aparece un robotito amarillo llamado I.R., quien le dice que ha sido elegida para salvar a ComNet (Computer Network) de las garras de Grosser, la computadora central quien ha enloquecido gracias a un poderoso virus que la dejó fuera de control y ha vuelto una amenaza. Yui debe encontrar a los ocho programas Correctores que enmendarán el daño a la computadora. I.R. es quien ayuda a Yui a convertirse en Corrector Yui, una especie de antivirus que conforme vaya conociendo a los demás Correctores irá cambiando su traje basándose en los elementos, volviéndolo cada vez más lleno de holancitos. Posteriormente Yui conocerá a otras "Correctoras": Haruna y Ai.

¡¡ FIGHT !!

La premisa de cada una ya está. Ahora destrocémoslas, digo, analicémoslas.

1) La Historia

En la historia no hay modo de confrontación. Sakura es una cazadora y Yui un antivirus. En el caso de Sakura todo es magia pura y no hay aspecto técnico alguno. Yui, por su parte, se vale totalmente de los adelantos tecnológicos para llevar a cabo su misión. Sakura debe capturar las cartas antes de que pase una tragedia en el mundo, tragedia que por querer ser original, cayó en lo cursi. Yui debe detener la amenaza que simboliza

Busca en tu puesto de periódicos la revista HENTAI

la computadora principal. Y no salga alguien con aquello de que ambas se parecen por ser estudiantes normales que un día resultan ser las elegidas para salvar al mundo, ya que hay miles de animaciones con esa base.

2) El Traje

Lo primero que salta a la vista es el trajecito ridículo: Los trajes principales de ambas son rositas con blanco y con un montón de encajes. Mientras que los trajes de Sakura con fumadas obras de Tomoyo, los trajes de Yui son obligatorios ya que son el uniforme oficial de Corrector, mismo que irá cambiando conforme la niña aumente su poder.

La ventaja en este aspecto la tiene Sakura, ya que en ocasiones ha capturado cartas con su lindo uniforme escolar o con ropa normal, con la que se ve mucho mejor. El punto es para Sakura.

3) La Mascotita

Toda chica mágica tiene un compañerito que le auxilia y es más tierno que todos los personajes de Hello Kitty juntos. Tenemos primero a Kero: Chiquito, pachoncito y con ojos de botón, Kero resulta encantador a ojos femeninos y curioso a ojos masculinos. Su pasión por la comida y sus comentarios chuscos hacen que hasta aquellos que odian a las mascotas reconozcan que es simpático. Por su lado **I.R.** es algo así como un Pokémon, pero mandón. I.R. no posee el encanto adecuado para encandilar al fan, lo que manifiesta desde su aspecto. Okey, tiene ojitos de mapache, pero como nunca ha dicho que él es un "tipazo", como opina Kero de sí mismo, pues pierde puntos.

4) Los Galanes

Mal tema. **Shun** no compite ni por asomo con **Yukito**. Eso sí, ambos galanes son mayores que la susodicha y ambos resultan ser más de lo que aparentan, haciendo que la heroína luche con su adorado llegado el momento. En otras palabras, ambos son cruciales para la maduración de la niña. Lo malo de Shun es que es una extraña fusión de Touya y Darien, y Yukito es dulce, mono y exageradamente adorable. En este punto dejo que las chicas decidan quién es mejor.

5) Los Demás Personajes

No es que los de Sakura sean malos, al contrario, son muy simpáticos. Sin embargo Sakura acapara todo el protagonismo, mientras en Yui los demás Correctores también ayudan y entran en batalla. Comparando a las mejores amigas tenemos a **Haruna** contra **Tomoyo**: Haruna admira el modo de dibujar de Yui y posteriormente se une a su amiga en batalla como uno de los Correctores. Tomoyo no sirve mas que para hacerle los trajecitos a Sakura. Por si fuera poco, Tomoyo está obsesionada con Sakura a un nivel yo diría patológico. ¿Es normal acaso que se ponga a ver una y otra vez los videos de su amiga? Haruna es más tranquila y el resto de los personajes en Yui, si bien tienen más importancia que sólo hacer bulto, carecen de la personalidad que tienen los extras de Sakura.

6) La Opinión de los Fans.

Sabiendo que el tema genera polémica, entré en un foro de Internet donde los fans discuten sobre su tema favorito. La respuesta es abrumadora: ¡Sakura plancha por completo a la pobre Yui!:

"Para mi Sakura es diferente a Yui. Por ejemplo, Sakura usa magia; Yui es prácticamente un antivirus. En Sakura hay mucha - palabra impublicable sobre comportamiento sexual alternativo- (Yukito-Touya, Sakura-Tomoyo y Shaoran-Yukito); en Yui no vi eso.
Además, si hay tantos comentarios sobre quien copió a quien , entonces diría que ambas copiaron a Sailor Moon porque es mas antigua. Ambas series son graciosas y la calidad de la animación es buena. Eso es lo rescatable."
Augusto
Lima, Perú

"Esto va para todos los fans de Corrector Yui: ¿No se dieron cuenta de que todo es una copia barata de Sakura Card Captors? Aparte, Sakura está más linda, Yui me parece una (más palabras impublicables, ¿pues qué les pasa?) que lo único que hace es calentar a los televidentes. Es obvio que Sakura Card Captors es mucho mejor anime que Corrector Yui, aparte que los poderes de Yui provienen de un Con-Con. ¡Eso es absurdo! Y ese robotito que siempre la acompaña, ¡es una truchada! Sólo una copia de Kerberos."
Rocío Córdoba,
Argentina

"Yo creo que la historia de ambas series está bien elaborada y los dibujos son excelentes. Tanto Sakura como Yui son muy bonitas, pero prefiero a Yui con ese vestido que me dan ganas de... Las dos series son igualmente buenas, pero Yui es más bonita."
Darkerseacher
Quito, Ecuador

Si quieres checar por ti mismo la página, el sitio e incluso dejar tu opinión, la dirección es:
http://gritos.com/corrcard

Los dejo con la interrogante: ¿Yui es fusil de Sakura? Si tomamos en cuenta la diferencia del tiempo de edición del manga (Sakura-1996, Yui-1999) nos daremos cuenta que la pobre Yui sale perdiendo. Pero bueno, al fin y al cabo todo es un hobby y lo que importa es el disfrutar tu animación favorita.

© CLAMP / Studio Tron

Conexion
MANGA

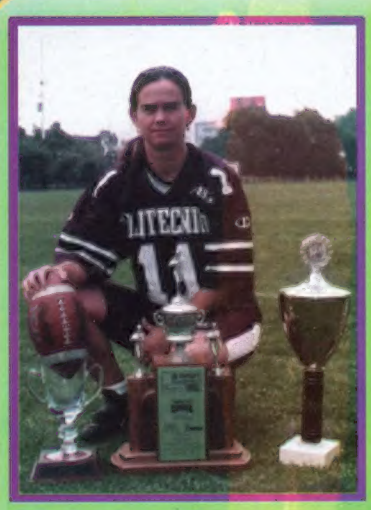
LA SAGA

Saga
2 de 2

MAD PACK

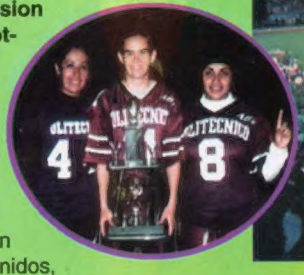
RECOMENDACIONES DE SELECTOR

Editorial Selector ha puesto a la venta su colección Clásicos para Niños, con las grandes obras literarias presentadas a los pequeños lectores. También dentro de sus colecciones para niños y jóvenes ha puesto a la venta libros sobre los Mayas y Leyendas de la Provincia Mexicana, ambos recomendables para adentrarse en nuestro propio pasado. Aunque ya es algo tarde para el día del amor y amistad, tenemos también Tu Chequera del Amor, donde te podrás ver increíblemente cursi para mandar mensajes de amor y amistad pagaderos al portador



CHICA SUPER PODEROSA

Ahora compartimos con nuestros lectores el éxito de una de nuestras colaboradoras más allegadas: **Laura Bárcena**, del departamento de diseño y jugadora del equipo de **Flagfootball** (deporte derivado del football americano) **Aguilas Blancas**, del **Instituto Politécnico Nacional**. Del 24 de diciembre del 2002 al 4 de enero, las Aguilas Blancas participaron en el **National College Championship of Flagfootball**, así como también en el **Open Division of Flagfootball.** Ambas competencias se realizaron en la ciudad de Nueva Orleans, en Estados Unidos, y las Aguilas Blancas no sólo ganaron, sino que arrasaron con sus rivales, obteniendo además de los campeonatos arriba mencionados, los trofeos **All American** y **MVP's** por la Mejor Ofensiva y Defensiva, así como un reconocimiento por ser éste su sexto año de victorias consecutivas. Chequen además el dato: en su último juego ganaron 38-0, y dieron un partido de exhibición en el estadio de los Santos de Nueva Orleans, previo al encuentro estelar del Sugar Bowl. ¡Felicidades a las Aguilas Blancas y a Laura Bárcena, quien de su viaje a Nueva Orleans no nos trajo ni una triste camiseta!



Junto con el Sr. Flores, Laura posa orgullosa con los trofeos obtenidos en Nueva Orleans. ¡Felicidades Campeona!

PERSONAJE DE ESTA QUINCENA

Esta es una creación de Maria A., alias Maky, de Los Mochis Sinaloa.

MAKY

Desciende de una raza antigua que se ha mantenido durante siglos. Con el espiritu del equilibrio en su interior, desarrollò el poder del fuego en su parte derecha y del agua en la izquierda a los 16 años. Al mismo tiempo que un chico y su hermana, provenientes del futuro, aparecen en esta época para evitar una catástrofe; con un caracter agresivo y tierno a la vez, ella y cuatro compañeros más destruirán la amenaza que invada a la Tierra, dando así su vida un giro total.

RESUMEN

HACE UNOS MOMENTOS, UN AMT-"PAIGE" (CYBORG HUMANO) ASALTÓ UN BANCO DE CHIPS Y USANDO TRES DE ELLOS AUMENTÓ SU FUERZA. AHORA QUIERE SABER CUÁN FUERTE SE HA PUESTO LUCHANDO CONTRA LA DETECTIVE NERI QUIÉN PARECE SER UN AMT- "MACE", UN CYBORG CON LA FUERZA MÁXIMA QUE PUEDEN ALCANZAR ESTE TIPO DE UNIDADES Y QUE SE SUPONE EXTINTO. EN TANTO CAITLIN, LA COMPAÑERA DE NERI VA A LIBERAR A LOS REHENES.

¡YA DEJA DE GOLPEARTE CONTRA MI PIE!
¡TE TENGO MALDITA!
¿EN SERIO? ¿Y POR QUÉ ESTAS VOLANDO?
¡MALDICIÓN, SE ME ENTUMIÓ EL BRAZO! ¡NO PUEDO CREERLO! ¿POR QUÉ?
¡DESGRACIADA ES ÁGIL!
¡¡NO PODRÁS SUPERAR MI PODER MALDITA!!
¡¡PERO SÓLO ES ESO!!
¡¡TE ACABARÉ CON UN SOLO GOLPE !!
MIENTRAS TANTO...

CAITLIN ESTÁ EN UN DILEMA... DEBE RESCATAR A LOS REHENES, PERO NO PUEDE RESISTIR LA TENTACIÓN...
DE MEDIR SUS HABILIDADES CON EL LEGENDARIO AMT-LEVIATÁN ...
AÚN SABIENDO QUE SU MAESTRA NERI SE ENFADARÁ...
PERO ES UN RETO IRRESISTIBLE PARA UNA NOVATA COMO CAITLIN...
EN SUS TIEMPOS LEVIATÁN FUÉ MUY TEMIDO POR SU INCREÍBLE EXOESQUELETO, QUE ES EXTREMADAMENTE FUERTE.
AÚN HOY NI LAS MEJORES ARMAS PUEDEN DAÑARLO. EN LA ACTUALIDAD SÓLO QUEDAN SEIS.
CAITLIN QUIERE PROBAR SU ESTRATEGIA PARA SUPERAR LA RESISTENCIA DE LEVIATÁN...
Y ESPERA EL MOMENTO ADECUADO...

DISPARA TODA LA CARGA EN UNOS SEGUNDOS HACIA LOS PUNTOS QUE PIENSA PUEDAN PARALIZAR AL AMT...
CAITLIN CONOCE LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE LOS AMT, SIEMPRE LOS HA ESTUDIADO.
SU PLAN FUNCIONA... POR UNOS SEGUNDOS EL AMT SE PARALIZA.
PARA LANZAR UNA GRANADA ÁCIDA BAJO SUS PIES, Y MANDARLO HASTA ABAJO...
ASÍ LA NOVATA CAITLIN NEUTRALIZA A SU OPONENTE Y DEJA EL CAMINO DESPEJADO.
BUENO, AHORA A IR POR LOS REHENES...
EL TIEMPO SUFICIENTE...

MOMENTOS DESPUÉS.
¡LAS EXPLOSIONES Y LA PELEA ESTÁN DEBILITANDO LA ESTRUCTURA!
ESCUCHA... ¡ESO DEBE SER UNA LUCHA INCREÍBLE!
¡MALDICIÓN MIRA ESO, ESTE EDIFICIO SE VENDRÁ ABAJO EN CUALQUIER MOMENTO!
¡Y NOSOTROS AQUÍ, JUGANDO A LAS NIÑERAS CON ESTOS BULTOS!
YO TAMBIÉN ESTOY INCÓMODO NI SIQUIERA ESTÁN ARMADOS, ESTOY ES MUY VERGONZOSO.
¡VÁMONOS DE AQUÍ, AFUERA ESTA LA ACCIÓN, "PAIGE" TENDRÁ QUE ENTENDER, Y SI NO...!
¡PUES SERÁ SU PROBLEMA!
¡YO NUNCA HE TENIDO QUE TOMAR REHENES, SOY UN GUERRERO CAPAZ!
¡MUY BIEN SOLDADOS REÚNANSE! ¡Y USTEDES LARGO DE AQUÍ!
"CARAMBA, SÍ QUE SON ORGULLOSOS, PERO POR AHORA, ESTÁ BIEN, MEJOR NO LO COMPLICO"
"¡HICIERON BIEN NIÑOS, POR AHORA!"
¡MUY BIEN, VAMOS!

MIENTRAS, LA LUCHA ENTRE "PAIGE" Y NERI SE HA TORNADO MÁS QUE INÚTIL, PERO "PAIGE" ES MUY OBSTINADA...
¡UUUAAA!
¡FÍJATE HACIA DÓNDE GOLPEAS TONTA, ESO ES MUY PELIGROSO!
PELIGRO
ALTO VOLTAGE
¡NO TE ATREVAS A BURLARTE DE MÍ! ¡TIENES MIEDO DE MI PODER, SI NO, NO ESTARIAS SALTANDO COMO LIEBRE COBARDE!
¡ESTÁ BIEN, YA FUE SUFICIENTE TIEMPO PARA DESAHOGARTE, ASÍ QUE CÁLMATE, QUE AHORA ME VAS A ESCUCHAR!
¡N-NO PUEDE SER, NI SIQUIERA LA HE TOCADO! ¿POR QUÉ? NO ENTIENDO... ¡TENGO LOS CHIPS ALFA!

¿QUÉ CLASE DE AMT ERES? ¿ACASO HAY ALGO MÁS AVANZADO QUE LOS CHIPS ALFA, O EN VERDAD ERES UN "MACE"?
¡ESTAS PEOR DE LO QUE IMAGINÉ!
SÓLO TE DIRÉ QUE TUS CHIPS NUNCA SUPERARÁN MI INTELIGENCIA Y MI EXPERIENCIA, NO BASTA CON TENER PODER.
ASÍ QUE, O TE CALMAS, O ÉSTA VEZ SÍ TE GOLPEO .
¡PUES ACABA CONMIGO, POR QUE YA NO HAY MARCHA ATRÁS, BORRÉ MI MATRIX PARA PONER LOS CHIPS ALFA!
¡Y-YO... LO HICE PARA PODER SER POLICÍA... FUÍ AL CUARTEL A SOLICITAR MI INSCRIPCIÓN, PERO ME RECHAZARON POR SER UN "PAIGE", PENSÉ QUE CON LOS CHIPS YO...
¡YA LO SÉ TONTITA!
AHORA ENTIENDO TU ACTITUD.
BUSCAREMOS UNA SOLUCIÓN, AHORA VEN AQUÍ, Y POR FAVOR LLÁMAME NERI.

¡NO ES JUSTO, YO QUIERO SER POLICÍA, SÉ QUE TENGO LA VOCACIÓN, AYÚDAME POR FAVOR!

¡OK "PAIGE" DÉJALO SALIR!

ESTÁ BIEN, ESCUCHA CON ATENCIÓN, ELLOS TIENEN RAZÓN, UN "PAIGE" NO ES BUEN POLICÍA, PORQUE NO SABEN PENSAR COMO UNO; NO PUEDEN TRATARTE AMABLEMENTE, PUES TE ABLANDARÍAS, Y MORIRÍAS RÁPIDAMENTE EN LAS CALLES.

AQUÍ NO HAY RECOMPENSA POR LO QUE HACES, SABER ESTO ES MUY IMPORTANTE.

SI DE VERDAD QUIERES ENTRAR A LA ACADEMIA DEMUESTRA QUE PUEDES, LA TENACIDAD ES INDISPENSABLE PARA UN POLICÍA, Y SIEMPRE MANTÉN UNA ACTITUD POSITIVA, ASÍ COMENCÉ YO, AÚN SIENDO LO QUE SOY.

SER POLICÍA NO ES SÓLO DAR GOLPES, HAY QUE USAR EL CEREBRO, LO ENTIENDES ¿VERDAD?

MÁS TARDE "PAIGE" ABORDA UN VAGÓN DE LA POLICÍA RUMBO A LA ZONA DE ENTRENAMIENTO...

¿EN SERIO, ESTO ES LO CORRECTO NERI?

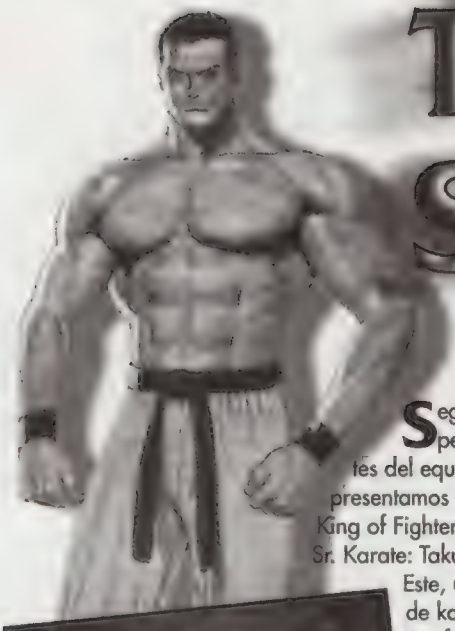
¡CLARO, EL VERDADERO PROBLEMA FUE QUE SE TOMÓ EN SERIO LAS BURLAS DE LOS TIPOS DE EL CUARTEL, YA SABES CÓMO SON!

¡ADEMÁS, SI ELLA QUIERE SEGUIR INTENTANDO, SERÁ POR DECISIÓN PROPIA.

ENTONCES ¡CASO RESUELTO! Y POR CIERTO...

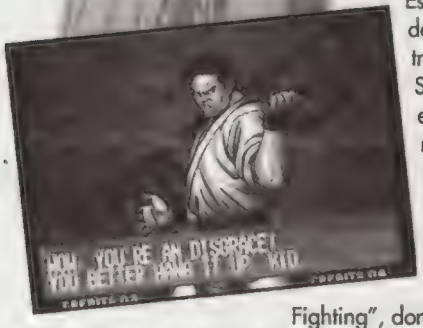
¿AÚN ESTÁ EN PIE LO DE LA CENA? ¡ES QUE ANDO CORTA!

TAKUMA SAKAZAKI



Por Hawk

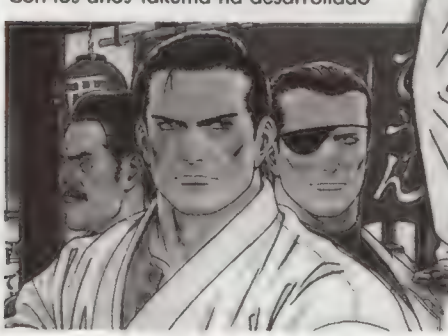
Seguimos con los archivos personales de los integrantes del equipo Kyokugenryu, y ahora presentamos a uno de los veteranos de King of Fighters. Estamos hablando del Sr. Karate: Takuma Sakazaki.

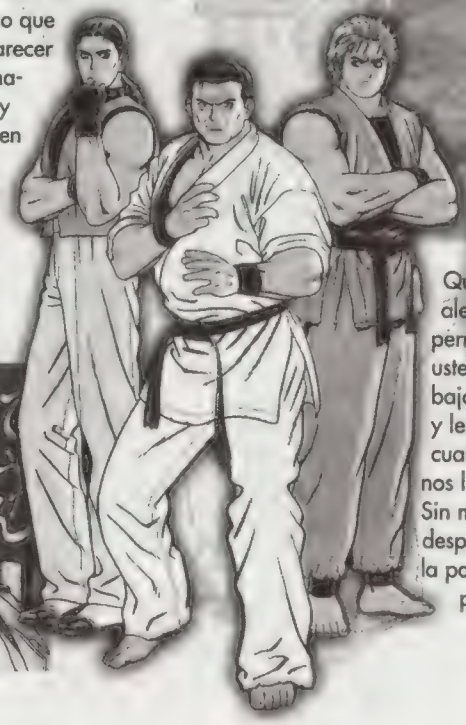


Este, una vez joven practicante de karate, con el tiempo se trasformo en un reconocido Sensei el cual fundó su propio estilo y escuela, hizo de su nombre una leyenda y fue conocido en el mundo de los peleadores como "Mr. Karate" -algunos tuvimos la oportunidad de enfrentarlo en la primera entrega de "Art of Fighting", donde era el jefe final- además de padre de dos hijos (Ryo y Yuri). Se vio inmiscuido en un problema de mafias con Gesse Howard, quien controlaba la ciudad y a través de su segundo al mando -Mr. Big- mantenía a todos los dojos y escuelas de artes marciales bajo su control. Sin embargo dos jóvenes maestros se negaron rotundamente a dejar que el mundo de las artes marciales cayera en manos de un mafioso y asesino. Con el pasar de los años uno de estos maestros fue asesinado y Takuma tuvo que continuar solo, enfrentando los continuos embates de la mafia.

Finalmente Mr. Big decidió remediar la situación y poner de ejemplo a Takuma, raptando a su hija y obligándolo a trabajar para la mafia. Sin embargo, con lo que nunca contaron fue que antes de desaparecer Takuma dejo a dos jóvenes con el entrenamiento suficiente para enfrentarlos (Ryo y Robert). Con su hija a salvo y de vuelta en casa, Takuma, estricto a más no poder, reanudó el entrenamiento de los jóvenes y en esta ocasión incluyó a su hija. La mayor parte del tiempo sus alumnos intentan escabullirse y escapar de la constante disciplina de la que son victimas. Con los años Takuma ha desarrollado una actitud desatendida y un tanto infantil. Constantemente sus hijos y Robert le piden que conserve la compostura y actúe conforme a su edad, sin embargo Takuma piensa que ya perdió demasiado tiempo en el combate y que aún existen muchas cosas que conocer y experimentar. Por supuesto que no piensa perdérselas. En el año del KoF 96 el dojo de Takuma fue destruido por desconocidos, por este motivo dejo a Yuri en su lugar. Así pues mientras los jóvenes participaban en KoF, él rastreaba al responsable de dicha destrucción.

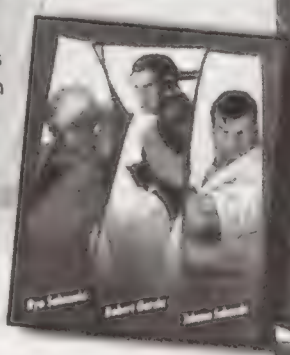
Para el Señor Karate lo primordial es demostrar la efectividad del Karate Kyokugen por sobre las otras artes marciales. Por esta razón presiona a sus alumnos para que sean dignos representantes de su escuela, su técnica y su maestro.





FICHA TÉCNICA
NOMBRE: Takuma Sakazaki
FECHA DE NACIMIENTO: 4 De Febrero
NACIONALIDAD: Japón
ESTATURA: 1.80
PESO: 70 Kg.
TIPO SANGUÍNEO: O
HOBBY: Cocinar tallarines
COMIDA FAVORITA: Los tallarines y la sopa de soya fermentada (Miso).
DEPORTE FAVORITO: La lucha en todas sus presentaciones.
COSAS QUE LE GUSTAN: Sus hijos y sus alumnos.
COSAS QUE LE DESAGRADAN: Las víboras
CANTANTE FAVORITO: Eiji Tsuda

Queremos recordarles que en Conexión Manga nos alegra recibir sus cartas y mensajes, ya que eso nos permite estar en contacto con ustedes y hacer un mejor trabajo. No dejen de escribirnos y les reiteramos que si desean cualquier perfil de personaje nos lo hagan saber.
Sin más por el momento nos despedimos deseando que se la pasen súper y nos vemos la próxima.



© SNK

Haunted Juction

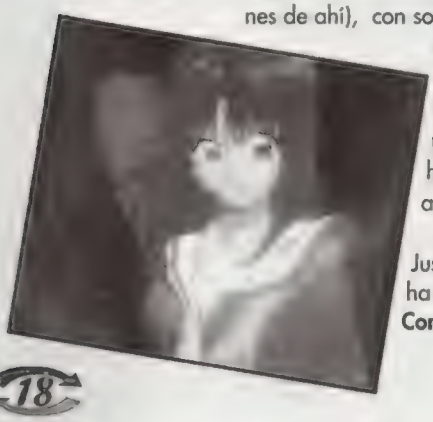
UNA ESCUELA MUY ESPECIAL

Por: Adalisa Zárate

¿Cuál es la excusa más tonta que han escuchado para no entregar la tarea?: "Maestra, mi perro se la comió", ¿o no? ¿Y a que les suena: "Maestra, mi compañero fue poseído por el espíritu de un perro y se comió mi tarea"? ¿O, "disculpe, pero debo ir a exorcizar el baño de mujeres"?

Pues por tontas que parezcan, son las que más escucharas en esta divertida serie de 12 episodios que se transmitió en Japón el año 2000 en el nada cómodo horario de media noche junto con otras verdaderas joyas como Halleluya Boy. Más tarde fue el primer intento de subtitulaje de Bandai y actualmente lo puedes conseguir fácilmente en DVD o VHS.

La trama se desarrolla en la **Secundaria Saito**, un lugar muy tranquilo para estudiar (aunque el director siempre declara con orgullo que el nivel educativo de Saito es tan, pero tan bajo que ninguna escuela te aceptaría al escuchar que vienes de ahí), con solo un pequeño problemita: Esta inundada de espíritus. No puedes dar la vuelta a la esquina sin encontrarte con uno, dos, o quince fantasmas haciéndole la vida de cuadritos a los estudiantes.



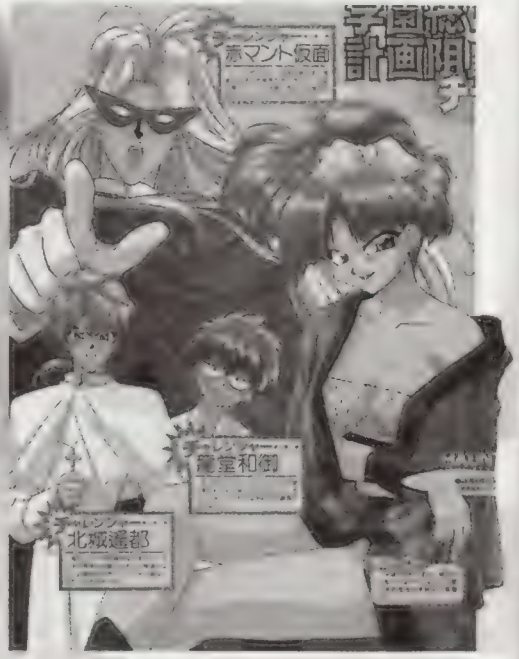
Justamente por eso, el director ha nombrado a un **'Sagrado Consejo Estudiantil'**, cuyos miembros, a cambio de mantener a raya a los traviesos espíritus chocarreros, pueden faltar a clases y divertirse todo el día sin preocuparse por cositas insignificantes como las calificaciones. Claro, su tarea sería un poco más sencilla si el director -fanático incurable de lo oculto- dejara de traer más y más fantasmas al campus.

El mismísimo director es un espíritu que se divierte enormemente causándole paros cardiacos a Haruto.

PERSONAJES HUMANOS:

Haruto Hokujo: Hijo de un pastor protestante y una misionera. Haruto representa a la religión católica en el Consejo, además de ser el presidente del mismo. Desafortunadamente el aborrece la idea de ser parte de un grupo de locos y virtualmente fue engañado para aceptar el puesto, por lo que todos los días intenta renunciar. Lo único que quiere es una vida completamente normal, y, según sus compañeros, aburrida. Vive en la Iglesia de Santa Maria (O San Marin, según los subtítulos) y es el único autorizado a usar las placas de la escuela que llaman a los 7 espíritus guardianes.

Asahina Mutsuki: Hija de un monje sintoísta, y todo lo que Haruto no es: Extrovertida y muy, pero muy activa. Asahina adora la idea de ser parte del Consejo de estudiantes y cualquier pretexto es bueno para ponerse el uniforme de Miko que siempre usa. Su especialidad son los exorcismos. y es la única chica de la escuela inmune al poder de Capa Roja porque a ella solo le gustan los niños bonitos (menores de 12 años) muy a pesar del pobre Nino. Asahina tiene la teoría de que no hay nada que la violencia no arregle.



Kazumi Ryudo: Hijo de un monje budista. Kazumi es el que lleva las de perder en el consejo -no porque le disguste, al contrario, le fascina no estar en clases- porque su especialidad es la de contactar a los espíritus, lo que invariablemente termina en que él sea poseído por los mismos (nada más en el primer episodio lo poseen 6 espíritus en menos de 20 minutos), lo que provoca que Asahina tenga que exorcizarlo a golpes. Eso sí, Kazumi no es parte del consejo nada más por su buen corazón: Esta completamente enamorado de Miss Hanako y su deseo más profundo es conseguir un mapa de la localización de todas las Miss Hanako del país.

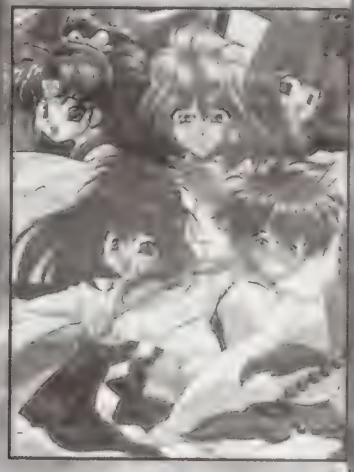
No puedes dar la vuelta a la esquina sin encontrarte con uno, dos, o quince fantasmas haciéndole la vida de cuadritos a los estudiantes.

Capa Roja: El fantasma más odiado por los maestros. Capa Roja es tan, pero tan, pero tan guapo que si su rostro es visto por una mujer esta se enamora inmediatamente de él. La única inmune es Asahina. Es muy poderoso, pero usualmente solo lo vemos flotar cuando Haruto llama a todos los espíritus.

Nino: Junto con Miss Hanako, Nino es el fantasma que más vemos en la serie. Su nombre completo es Ninomiya Sontoku y es una estatua viviente. Es muy tranquilo, afable y parece un niño de 11 años. Asahina lo persigue constantemente para exigirle que se ponga pantalones cortos.

Gigante: El fantasma del gimnasio. A Gigante nunca lo vemos completo. Le fascina bailar y llega a causar terremotos con sus pasos.

El material para reseñar este artículo nos fue proporcionado por AZ Comics, a quienes puedes encontrar todos los sábados en el puesto 13 del Comic Rock Show, frente al Metro Hidalgo. Con este ejemplar obtendrás un 20% de descuento en tus compras en la tienda.



Y LOS ESPÍRITUS SON:

El Director: ¡Sí! El mismisimo director es un espíritu que se divierte enormemente causándole paros cardiacos a Haruto. Tiene la mala costumbre de no informar al Consejo Estudiantil lo grave de las situaciones hasta que es muy tarde.

La Chica del Espejo: Esta chiquita se aparece en los espejos de los bebederos (de hecho en cualquier espejo) y lo único que quiere es que alguien juegue con ella. Durante el primer episodio, en la búsqueda de las placas, Haruto se ofreció a jugar con ella en lugar de exorcizarla como quería Asahina, por lo que la pequeña le entrego su placa y decidió llamarlo 'Hermano Mayor'. Puede conectar todos los espejos de la ciudad si así lo desea, asi como aparecer espejos donde los necesita.

El director ha nombrado a un 'Sagrado Consejo Estudiantil', cuyos miembros, a cambio de mantener a raya a los espíritus chocarreros, pueden faltar a clases y divertirse todo el día sin preocuparse por cositas insignificantes como las calificaciones

Haruo y Huesos: Sin lugar a dudas los dos fantasmas más asquerosos de la serie: Haruo es un modelo anatómico por lo que la mitad de su cuerpo tiene piel y la otra no, y constantemente se le caen los intestinos. Huesos, como su nombre lo indica, es un esqueleto. Ninguno de los dos sirve de gran cosa además de ser un recurso cómico.

Miss Hanako: Cuenta una leyenda japonesa que esta misteriosa chica se aparece en los baños de mujeres de las escuelas (cada escuela tiene su propia Miss Hanako). Pero debido a la sobrepoblación de Miss Hanakos causada por el Director, esta Miss Hanako en particular vive en el baño de hombres. Kazumi esta locamente enamorado de ella, pero aparte de emocionarlo un poco -pues siempre va semi desnuda-, Hanako no parece escucharlo mucho. Es capaz de trasladarse a cualquier baño y conectarlos interdimencionalmente.

Ciencia

EL TIEMPO Y SUS PARADOJAS

Por Lobo

"Había una vez una niña llamada María de la Luz, que viajaba a la velocidad de la luz...
Salió de su casa un día... Y regresó un día antes de su partida"

El viaje espacio-temporal es sin duda uno de los géneros más desquiciados de la ciencia ficción. Historias llenas de paradojas en donde los temponautas (término para referirse a los viajeros del tiempo) viajan al futuro para averiguar el destino de la humanidad o al pasado para rectificar algunos errores. En estos relatos la imaginación se desborda y crea realidades alternativas en donde se examina el "pudo ser" o el "podrá ser".

También es cierto que en las historias de viajes temporales se cometen paradojas que ni el mismo creador del relato puede arreglar. Por mucho que se especule de cómo sería un viaje al pasado o al futuro, es imposible saber lo que pasaría al alterar el espacio tiempo.

Conocer a una versión más joven de uno mismo, al mismo Jesucristo o alterar un evento del pasado que cambia el presente son temas recurrentes del viaje temporal. Bizarras máquinas del tiempo de funcionamiento inexplicable llevan a los temponautas a diferentes eras del tiempo, no siempre con buenos resultados.

En las historias de viajes temporales se cometen paradojas que ni el mismo creador del relato puede arreglar.

TEMPONAUTAS DEL ORIENTE

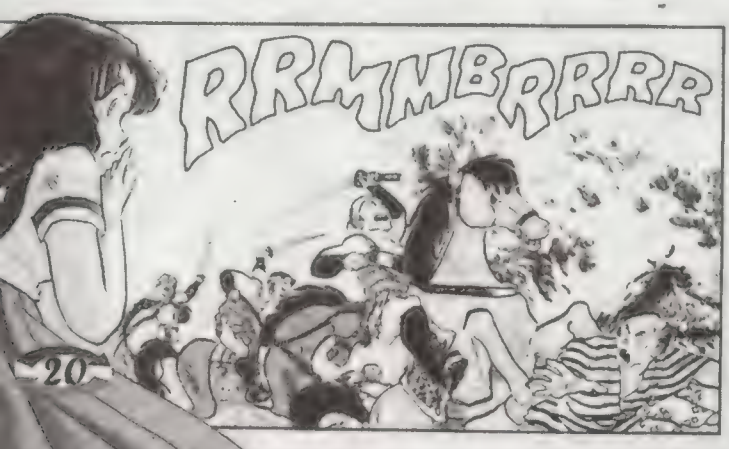
El tema de los viajes temporales no son exclusivos de la ciencia ficción en Japón; animes y mangas del género shojo, terror y hasta hentai abordan este género de forma imaginativa, aunque con bastantes paradojas. Temponautas como Lum (**Urusei Yatsura**) o **Doraemon** son celebres por sus desquiciados viajes al pasado y al futuro, aunque otros personajes del anime se han dado sus vueltecitas por el espacio tiempo.

YA LO PASADO, PASADO

Por lo general, quienes viajan al pasado es para corregir un evento desafortunado, ya sea en sus vidas o en la historia de la humanidad. El autor que hace esta historia no se atreve a cambiar el pasado ya que teme ser poco verosímil, poniendo siempre pretextos como que el pasado es inalterable o que si se altera tal vez ya no exista futuro. Un ejemplo son los viajes de Doraemon al pasado prehistórico acompañado por Nobita, Shizuka, Gigante y Suneo, donde el gato cósmico recuerda a los niños no alterar el medio ambiente.

En estos relatos la imaginación se desborda y crea realidades alternativas.

La única forma segura de alterar el pasado es que el temponauta afecte los acontecimientos de forma que den pie a un hecho histórico ya establecido. Así pues, cuando Akira Fudou (**Devilman**) viaja al pasado sus acciones provocan que una joven revolucionaria de Viena lo confunda con un ángel mensajero y su visión la hace creer que ella, Juana de Arco, traerá libertad a Francia. Más significativo es el combate de Devilman contra un demonio en Londres de principios de siglo, una lucha en la que no logra evitar que el demonio (dizfrazado de rico judio) asesine a una bella mujer frente a los ojos de su prometido, un joven alemán que jura exterminar a esa raza creyendo que todos los judios son demonios. Su nombre es Adolfo Hitler.



En otros casos el mangaka se atreve a ir un poco más allá, al grado que su personaje no sólo interfiere en la historia del mundo, sino que prácticamente no existiría la humanidad sin él. Tal es el caso de **Time Traveler Ai**, una modelo que logra viajar a diferentes épocas gracias a un extraño collar. Ai logra, entre otras cosas, que Marco Antonio y Cleopatra se junten, que Napoleón se vuelva el gran conquistador que fue, incluso que Leonardo Da Vinci de el toque final a su obra maestra, la Mona Lisa.

Ficción VIII

No se necesita una complicada máquina para viajar al pasado.

Por el problema que implica mezclar personajes ficticios con históricos, algunos autores prefieren usar sus personajes en historias donde sólo afectan su pasado y su futuro. Ejemplo son los viajes de Nobita y Doraemon, donde el niño ayuda a que sus padres formalicen su boda, lo cual asegura que él nacerá.

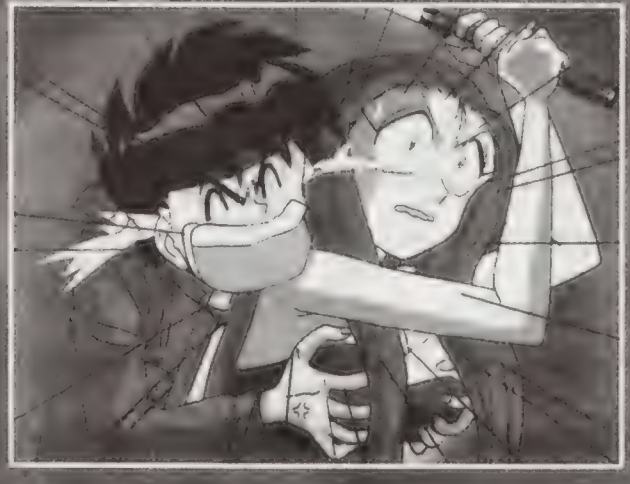
Rumiko Takahashi ha sabido usar con bastante imaginación el recurso del viaje al pasado, casi siempre en tono de comedia como en Lum, aunque también lo ha hecho de forma seria en la historia **Fire Tripper**, donde Suzuko, la protagonista, es capaz de viajar de una época a otra cada vez que su cuerpo entra en contacto con el fuego. Incluso **Ranma** ha intentado viajar a la época donde cayó en el estanque de la doncella ahogada y evitar que pase. Esto lo logra gracias a un espejo que lleva al pasado o al futuro si dejas caer una lágrima en él. Por supuesto Ranma no logra su cometido y no sólo eso, sino que al regresar termina habiendo dos Ranmas y dos Genmas Saotome, así de complicadas son las paradojas. Actualmente la viajera en el tiempo más popular creada por Takahashi es la joven Kagome, quien con sólo caer en el pozo de un viejo templo es transportada automáticamente a un Japón feudal lleno de demonios, mounstros y un chico-perro-demonio llamado **Inu-Yasha**. Como ya habrán notado, no se necesita una complicada máquina para viajar al pasado.

En otros casos, personajes que supuestamente apenas se conocen de antemano estaban destinados a compartir sus vidas. Tal es el caso de Yokoshima, quien debido a un hechizo poco a poco va retrocediendo a diferentes épocas de su vida, en cada una de las cuales se encuentra con **Reiko Mikami**, llegando al punto donde un Yokoshima bebe es besado por una niña Mikami, lo cual rompe el hechizo.

Quizá la forma de viajar al pasado de manera segura es a través de una red virtual. Tal es la propuesta de **Corrector Yui**, donde basta usar un visualizador para que una versión de uno mismo viaje al Japón feudal o al viejo oeste sin correr el riesgo de alterar el pasado.

PARADOJAS

El sólo viajar al pasado ya implica una paradoja; que un elemento del presente viaje al pasado alterándolo, creando un futuro distinto al regresar a su presente,.. complicado. Otro factor es que ciertos objetos o personas nunca saben si son del pasado, presente o futuro.



Nobita, en varias ocasiones ha alterado su vida al viajar al pasado, al grado que él prácticamente ha sido responsable de su propia existencia. Ya mencionamos como Nobita arregló el compromiso de sus padres, pero también viajó a la época cuando su padre era un niño y conoce a una linda niña que resultó ser Nobita disfrazado.

La paradoja es: Originalmente los padres de Nobita se peléan y Nobita hace que se reconcilien. Pero si vamos con la lógica, los padres se pelearon no hubo boda y obviamente Nobita no haci. Entonces, ¿cómo pudo venir del futuro a arreglar el pasado si nunca existió? Y lo mismo se aplica al momento en que Nobita se disfraza de niña: ¿Cómo pudo ser la niña que su padre conoció cuando éste era niño, si Nobita aun no existía? Para venir del futuro debía nacer primero, y para eso su padre debía pasar de niño a adulto.

Todavía falta hablar de los viajes del presente al futuro o del futuro al presente, pero como ya me hice bolas, mejor aquí le paramos y terminaremos el tema del viaje temporal en el futuro, que diga, en el próximo **Para Interpretar el Manga**.

¡OTAKU FOREVER!

Reiko Mikami © Toei animation
Fire Tripper , Inu Yasha © Rumiko Takahashi
Time Traveler Ai © Ai Iijima / Takeshi Takebayashi
Devilman © Go Nagai

In Memorian

Por Macbeth

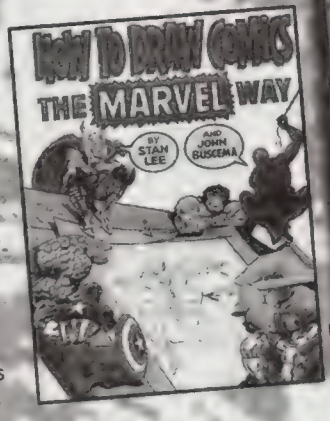
Aquí estamos para recordar a grandes figuras del mundo del cómic que nos han dejado en persona y, afortunadamente, nos legaron grandes obras para recordarlos. El 10 de enero de 2002 falleció John Buscema, y el 6 de febrero de 1994 dejó este mundo Jack Kirby, mejor conocido como "El Rey", a quien se le seguirá recordando por mucho, mucho tiempo.

John Buscema

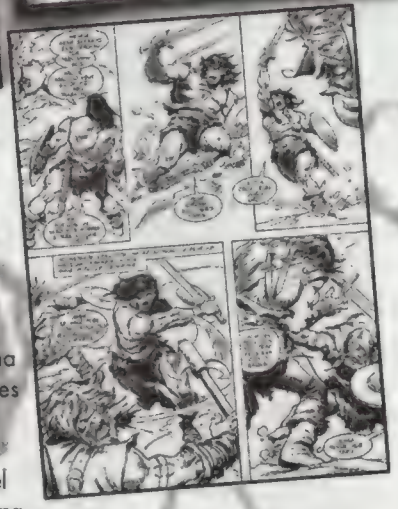
John Buscema nació el primero de diciembre de 1927 en Brooklyn, Nueva York. En los inicios de su carrera no hacía comics de superhéroes. Le gustaba más el estilo realista, dedicándose a ilustrar historias de romance y del oeste (o "westerns", tan populares en los 50's). Aunque era muy talentoso, fue **Stan Lee** el que se dio cuenta de que Buscema tenía el potencial para convertirse en uno de los mejores dibujantes de la industria del cómic. Él y **John Romita** fueron llamados casi al mismo tiempo y se convirtieron en los sucesores de la mancuerna **Kirby/Ditko**, cuando éstos comenzaron a publicar héroes viejos y nuevos a principios de los años 60.

Buscema dibujó dos historias de **Roy Rogers** (muy famoso en los años 50), haciendo esos números populares entre los fans de su trabajo, quienes normalmente no buscaban historias de Roy Rogers. En el libro **Comics: Entre los paneles**, escrito por Steve Duin y Mike Richardson, John Buscema dice: "Hice a Roy Rogers durante algunos años y lo odiaba mucho. Odiaba dibujar su cara" (Roy Rogers tenía unos ojillos de mirada furtiva, y era un verdadero reto para cualquier artista; Buscema era todo un profesional).

Después de que Stan Lee lo llamó de regreso a los cómics en 1966 (Buscema se había retirado del cómic y se había dedicado a hacer ilustraciones de otros tipos), John aprendió a dibujar cómics de superhéroes de **Marvel**, y aprendió a hacerlo rápido, así que pronto comenzó a igualar a Jack Kirby en lo prolífico. Realizaba en promedio tres números al mes.



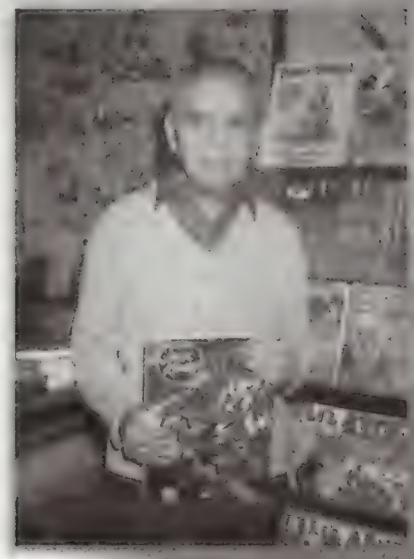
No importa cuán bueno fuera Buscema con títulos como **The Avengers, Thor** y **Silver Surfer**, mucha gente piensa que llegó al pináculo de su habilidad con **Conan el Bárbaro**. Buscema dijo en Entre los paneles: "Nunca me gustó hacer superhéroes; Conan no tenía poderes sobrenaturales. Me gustaba la idea de que podía inventar mis propios fondos. Odio dibujar edificios. Odio dibujar autos, cualquier cosa mecánica. Con Conan, tienes rienda suelta. Nadie te decía que dibujaras un rifle o una pistola. Sólo dibujabas una espada, cualquier tipo de espada que se te ocurra. Nadie te podía decir que estaba mal, porque no existía".



Y si con todo esto no creen que Buscema fuera merecedor de llamarse "uno de los grandes" del cómic, dense una idea: para mediados de los 70 el estilo de John Buscema era el estándar que otros trataban de seguir.

En el 2001, como tributo a su carrera, **Vanguard** publicó El cuaderno de bocetos de John Buscema -quien se quejaba a menudo de algunos entintadores con los que trabajaba-, con 188 ilustraciones de "puro Buscema".

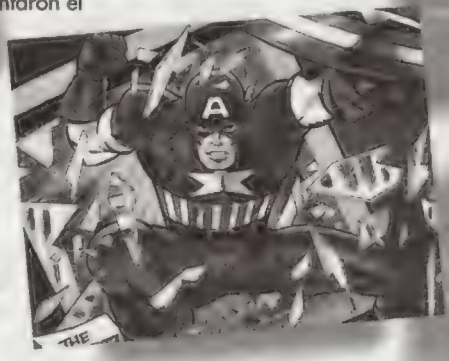
Desde 1996 Buscema estaba casi totalmente retirado, pero en 2001 regresó a trabajar con Stan Lee para el comic **Sólo imagina a Stan Lee con John Buscema creando a Superman**. Desafortunadamente, John Buscema abandonó este mundo el 10 de enero del 2002 a la edad de 74 años, debido al cáncer que tenía en el estómago.



Jack Kirby

Jack Kirby jugó uno de los papeles claves en cuanto arte y creatividad no sólo en la Época Dorada de los cómics, sino también en la de Plata, Bronce e incluso en el amanecer de la era de los cómics independientes. Jack Kirby nació el 28 de agosto de 1917, en Brooklyn, Nueva York, y no sólo era el Rey, era el rey que todo pueblo quiere. No sólo era humilde y amigable, sino que además era muy considerado al dar consejos a los aspirantes a artistas.

No hubo nada que Jack Kirby y **Joe Simon**, su compañero de años, no intentaran en el campo de los cómics. Eran los mejores haciendo superhéroes en la Época Dorada. Inventaron el género romántico, hicieron excelentes cómics del oeste, de horror y policíacos. Y después de que se separaron a finales de los 50's, Kirby se convirtió en el artista más asociado con la "Era Marvel de los cómics" en la Época de Plata. En 1954, época en que el Senado de Estados Unidos abrió sesiones para determinar si había relación directa entre los cómics y la delincuencia, que llevó a una enorme quema de cómics y una crisis en la industria, Jack Kirby enfrentó su propia crisis creativa y financiera.

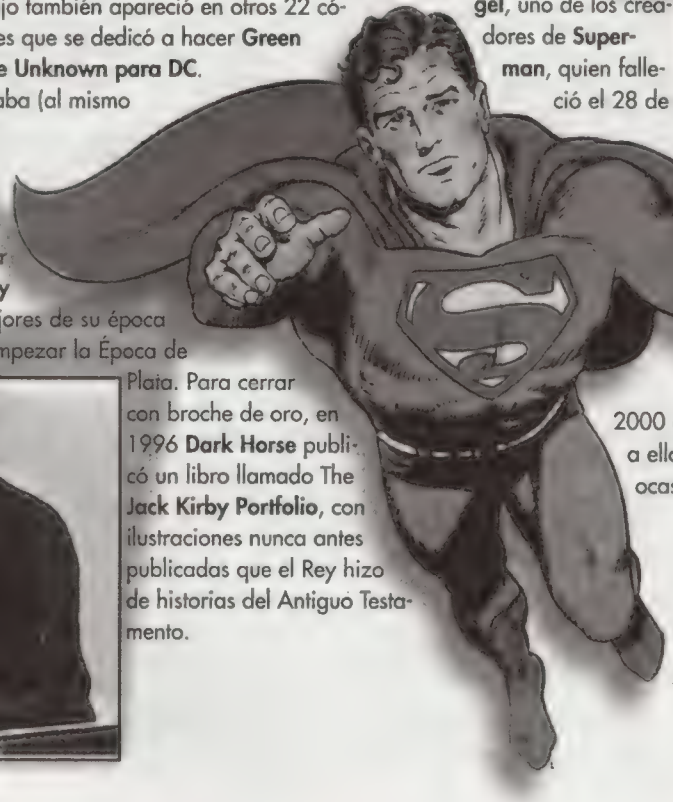


Kirby trabajó para **Marvel**, **DC**, **Harvey**, **Hillman** y **Crestwood** entre otras compañías después de la Segunda Guerra Mundial, cuando hizo una de sus tiras más famosas -**Sky Masters**- hasta los sesentas, cuando junto a Stan Lee comenzó lo que se llama la Era Marvel de los cómics, que inició con la creación de los **Cuatro Fantásticos** en 1961 y continuó con **Thor**, **Silver Surfer**, **The Avengers**, **X-Men**, **Hulk** entre muchísimos otros. Su trabajo también apareció en otros 22 cómics durante los ocho meses que se dedicó a hacer **Green Arrow** y **Challengers of the Unknown para DC**. En esa época Kirby trabajaba (al mismo tiempo) para Marvel, DC, Harvey y Prize.

El título de Challengers of the Unknown -dibujado por Kirby y entintado por **Wally Wood**- estuvo entre los mejores de su época (1959) poco después de empezar la Época de Plata. Para cerrar con broche de oro, en 1996 **Dark Horse** publicó un libro llamado The **Jack Kirby Portfolio**, con ilustraciones nunca antes publicadas que el Rey hizo de historias del Antiguo Testamento.

Siegel y Schuster

Démonos un tiempo para recordar a otros pilares de la industria: **Jerry Siegel**, uno de los creadores de **Superman**, quien falleció el 28 de enero de 1996 en Los Angeles, California; y **Charles M. Schulz**, creador de Peanuts -mejor conocido en México como las aventuras de **Charlie Brown** y **Snoopy**- quien murió el 12 de febrero del 2000 a raíz de cancer en el colon. De acuerdo, a ellos no les dedicamos tanto espacio en esta ocasión, pero siempre hay una próxima vez.



© Marvel Comics / DC Comics

BUZÓN

En esta ocasión el Buzón dará respuesta a las cartas que los fans de Conexión Manga entregaron en nuestro stand durante la T. N. T. ¡Coooomenzamos!

Nuestra amiga Naoko Daidouji escribe una carta muy entusiasta en donde nos echa muchas porras por el trabajo realizado en la revista. A Naoko le gustan muchos animes, pero en especial nos pide que volvamos a hacer reportajes sobre Digimon (¡nooo!) No empieces, dragón. Naoko, creo que va a estar difícil que Goji escriba un artículo de Digimon como lo pides (¡ni en un millón de años, ni aunque me torturen!) Lástima, porque Naoko dijo que si lo hacías ella sería tu novia por correspondencia (¿eh? Bueno, je, un favor no se le niega a nadie). Interesadote. como sea Naoko, espero que pronto podamos publicar más información de Digimon y también trataremos de dar datos curiosos sobre los personajes de anime que solicitas (puros hombres, buu). Oye, las chavas también tienen su corazoncito. Aunque no se si será fácil buscar datos curiosos o indiscretos (yo soy bueno para eso). ¿Ah si? (por ejemplo, sé que te gusta dibujar a los Caballeros del Zodiaco en tanga y...) ¡Goji! Naoko, gracias por tus felicitaciones, porras y sugerencias, me gustó mucho tu carta. Chao Naoko (y gracias por los besos que me mandas). Jumn.

Naoko Daidouji,
México, D. F.

Jorge Armando comenta en su carta que considera a nuestra revista la mejor de México (modestia aparte, así es). Vanidoso. Jorge dice que está estudiando dibujo publicitario, pues desea ser un gran dibujante. Además comenta que en su escuela hay varios otakus, aunque por pena lo niegan (bueno, es que ellos si conocen la verguenza). Pero que odioso eres. Jorge, esperamos publicar pronto artículos sobre tus series favoritas; Saber Marionette y Ranma 1/2, además del manga de Love Hina (parece que le gustan las historias donde salen chavas bonitas). Ni que se pareciera a ti, dragón. Por cierto Goji, Jorge dice que aunque te enojes, él se considera el fan número 1 de Sakura (con mi Sakura no te metas). ¿Tu Sakura? Si, como no. En fin Jorge, gracias por tu dibujo para Galería y de tu parte mandamos saludos al Calabozo Otaku, el Niño, al Gremlin y a su hermano y a tu hermano Christian (además de a su ángel personal, aunque no dice quien es). Sayonara, amigo Jorge.

Jorge Armándo Calvillo Pérez

Yessica Yukio nos escribe una -en sus propias palabras- pequeña carta (¿llama pequeña carta a siete hojas?) De que te quejas dragón, si tú no la leiste. Yessica, me alegra que seas de esos otakus que trata de explicarle a los demás que el anime no es algo malo, pero recuerda que si no logras convencer a algunas personas, entonces... (¡echales la maldición gitana!) Basta, Goji. Lo que quiero decir es que con que tú sepas que los animes no son una cosa maligna es más que suficiente y si algunos no lo entienden, pues allá ellos (me chocas cuando actuas como niña buena). Yessica lamento que no podamos dar respuesta a todas tus preguntas, pero el espacio es breve (y tú eres muy preguntona) ¡Goji! Como sea, sobre tu pregunta de si Rurouni Kenshin tiene posibilidad de salir en TV abierta, recuerda que muchos dudaban que Dragon Ball Z o Ranma 1/2 fueran a transmitirse, así que no pierdas la fe. Acerca de si Lobo volvera a sacar las aventuras de Tetsuko, la verdad no sabemos que planes tiene él (¿además de flojear?) Chismoso. Yessica, gracias por tu carta, me alegra que te haya gustado el especial de Saint Seiya, tu serie favorita, y pongo tus datos para que tengas muchos amigos por correo. Chao, Yessica.

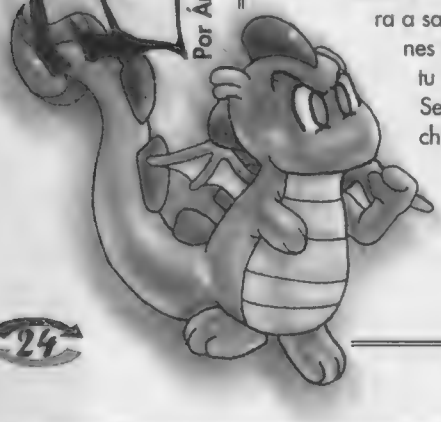
Yessica Yukio Arcien S.
Segundo Andador de la Virgen,
Mz L, Lote 250, Int 103,
Unidad CTM Culhuacan,
Delegación Coyoacán, C. P. 04480

Estrella también llevó su carta a la T. N. T. y en ella nos comenta que ha comprado todos los números de Conexión Manga, aunque se queja de las incoherencias de Dragon Ball y Evangelion ya que dice que éstas tienen su explicación. También comenta que es imperdonable que en el tema de lo sobrenatural no se haya mencionado a Zeros, de la serie Slayers (bueno, "naiden" es "perfect"). Sangrón. Estrella, te agradezco la canción que me dedicaste aunque, bueno, no entendí tu comentario de que para ti y tu hermana soy un "cuadrado" (tal vez quizo decir por cuadrado que eres aburrida). Grosero (bueno, es que me da coraje que a ti te dediquen canciónes y a mi ni un saludo). Pero Estrella sí te mandó algo (¿ah, si?) Aja, un doble Drag-Slave, a la Rina Invers (¡aaargh!) Ahora tengo un dragón al pastor, je. Estrella, gracias por tu sugerencia de poner letras de canciones de anime y mandamos saludos de tu parte a la Familia Saiyan D, a Zeroz de Argentina y a la Señora Metalium. Hasta la vista, amiga Estrella.

Estrella López Millan

Iveth es una estusiasta lectora de Conexión Manga y dice que gracias a la revista conoció el maravilloso mundo del manga y anime. Ella nos pide que si es posible publiquemos las canciones de Dragon Ball GT. Por cierto, Iveth es la fan # 1 de Trunks (a pa gustitos). ¿Celoso? Iveth ya que lo pides pongo el mensaje que le mandas a Trunks: "¡Trunks, te amo y nunca te voy a olvidar!" (ay, que cursis son las chavas). ¿Sabes, Iveth? A mi también me gusta Trunks, aunque un poquito menos que mi querido Son Goku (aay, ¿qué le ven a esos horribles Saiya-Jin?) Lo que tu no tienes, tonto (buuaaa). Iveth, te agradezco tu dibujo de Trunks y Maron para Galería y aunque Goji no lo merezca le diré que te consideras su fan # 1 (vaya, al menos tiene buen gusto para algo). Vanidoso. Iveth, te pido disculpas por no poder poner los nombres de todos los amigos a los que mandaste saludar, pero es que eran muchos (yaaa, si sólo eran 43). Dragón odioso. Iveth, espero que no te molestes conmigo por eso, pero aun así les mando muchos saludos a todos tus amigos, incluyendo al Club de comics del CCH Vallejo. Eres muy afortunada al tener tantos amigos, y como parece que quieres tener más a continuación pongo tus datos como lo pides para que tengas amigos por correo.

Iveth Hernández Rodriguez,
Calle 611 # 158,
Unidad San Juan de Aragón,
Del. Gustavo A. Madero,
C. P. 07970, México D. F.



Por Ángel Princess y Goji

Bellezas en La MOLE

y los mejores Disfraces

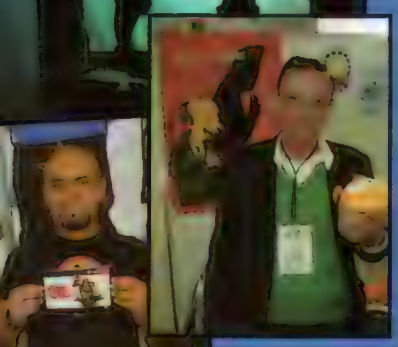
La MOLE 2002

Por Ana Luisa Espinosa

En un ambiente navideño, con el arbolito de navidad y las modelos en trajes de Santa Claus, se llevó a cabo la onceava convención **La Mole**, la cual, como es sabido, recibe su nombre por el famoso personaje de los Cuatro Fantásticos.

Distintas casas editoriales y tiendas especializadas en comics, ánime y manga japonés, se dieron cita como ya se está volviendo costumbre, en el **Centro de Negocios y Comercio de la Ciudad de México** (Ceneyco) los días 19, 20, 21 y 22 de diciembre.

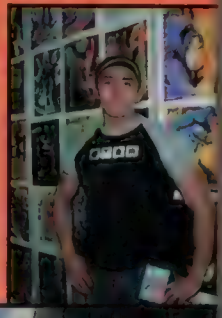
Familias completas que llevaban incluso a los abuelitos se divirtieron como niños dentro de un sano ambiente, que en palabras de varios estuvo más ordenado que de costumbre. Un lugar donde la cultura japonesa, estadounidense y mexicana se combinan como tal vez no se puede en otro sitio, y donde padres e hijos se entretienen ya sea buscando su cómic favorito o encontrando alguna sorpresa.



En esta ocasión las barajas de **Yu-Gi-Oh!** fueron las más cotizadas, las cuales se podían encontrar en varios stands hasta en doscientos pesos, aunque **Bob Esponja** va ganando terreno día con día con muñecos de peluche, estampas y dibujos.

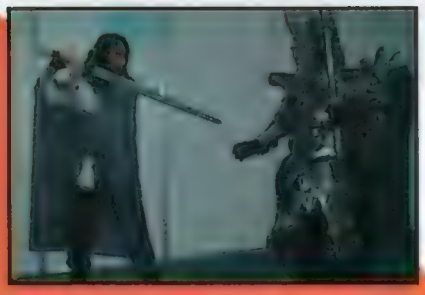
Sin embargo, en esta ocasión lo más pedido fue la colección de la famosa **Saga de Hades**, de **Saint Seiya** o mejor conocida como **Los Caballeros del Zódiaco**.

De hecho, una de las grandes novedades de esta convención fue la proyección de los dos primeros capítulos de dicha serie, presentada en su idioma original con subtítulos en español. El retraso de la proyección provocó la impaciencia de los presentes, para después su desencanto al descubrir que sólo fue una probadita, si bien fue posible conseguir toda la serie en varios de los puestos a diferentes precios.



También se presentó **Sakura Card Captor**, la Película, la misma que **Cartoon Network** tuvo como exclusiva en fechas recientes, la cual también provocó que un gran número de fanáticos se quedaran para verla en su versión doblada. La película también se podía conseguir en formato VHS y en DVD, incluyendo la Sección de **Kero** sólo en el último.

En cuanto a las conferencias, las que más llamaron la atención fue la titulada "**Serpio, un nuevo cómic**", el cual a un mes de su presentación y dos números publicados se está ganando el afecto del público, como se pudo ver en las demostraciones de aprecio al propio Serpio. Dicho personaje hizo su presentación en una motocicleta y niños y niñas de todas las edades corrieron para pedirle su autógrafo o bien tomarse una fotografía...

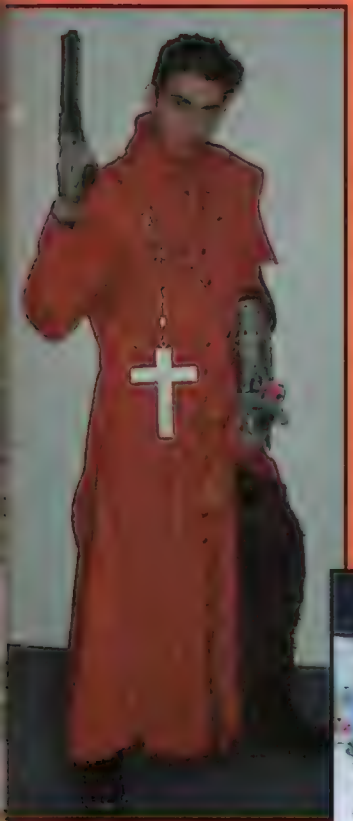


aunque no faltaron señoras que se emocionaron ante su presencia.

Durante su presentación se anunció una nueva campaña de publicidad en la que todos aquellos que se vuelvan subscriptores del cómic, tendrán oportunidad de ganarse boletos para premiers de películas, tales como la nueva de **Eminen** y el gran estreno del próximo verano, **El Increíble Hulk**. Para todos aquellos interesados pueden consultar la página de internet **www.serpio.com**

Una de las conferencias más esperadas, y por lo tanto de las más concurridas, fue la de los actores de doblaje de la famosa serie **Los Simpsons** y que se llamó "**Los Simpsons te darán en la Mole**"; con el padrino de la convención desde su inicio, **Humberto Velez**, la voz del flojo y panzón Homero Simpson; **Gabriel Chávez** (el Señor Burns), quien estuvo durante la inauguración y que nunca falta a un lugar de este tipo; **Jorge Ornelas** (Moe) y **Claudia Mota**, que hace la voz del adorable Bart. Destacó la ausencia de **Paty Acevedo**, la voz de Lisa

Durante la conferencia (en la que cada uno hizo la voz de los distintos personajes a los que han tenido que doblar durante su carrera) **Velez** anunció con gran regocijo que recientemente acaban de doblar el capítulo 14 del Especial de Brujas de los Simpsons, el cual promete será el más novedoso y violento de todos los tiempos. A su vez, **Chávez** recalcó que el doblaje mexicano es uno de los mejores, "porque más que darles nuestras voces, les damos vida"



Lo cierto es que los aficionados se entregaron a estas personas, se rieron con ellos, se enternecieron al saber, por ejemplo, que **Claudia Mota** hace la voz del perrito Poppy y demostraron que tan aficionados eran al participar en los diferentes juegos a los que los expositores les retaron. Un ejemplo; ¿quién recuerda el nombre de la cabeza olmeca que Burns le regaló a Bart cuando éste le dono sangre?

Otras conferencias fueron las dedicadas a "**El Monito**", que va en su número cinco y que en palabras de su creador, **Ruben Armenta**, es el personaje de cómic más feo del mundo. La que llevó a cabo el club oficial en México de Buffy la Cazavampiros contó con la presencia de su presidenta, **Adalisa Zárate**, y fue una conferencia para aficionados de hueso colorado. Por cierto, antes de ocupar su puesto, Adalisa tuvo un "pequeño" accidente con el piso del estrado.

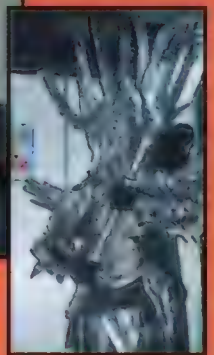
También estuvieron presentes "**Anthropos**", de los pocos videojuegos netamente mexicanos, así como la presentación de un nuevo "**Karmatron**", otro de los pocos comics hechos en nuestro país que se mantienen en el gusto del público y que presentaron nueva portada y diseño. Cada uno contó con su propio stand y eran varios los que echaban un vistazo.

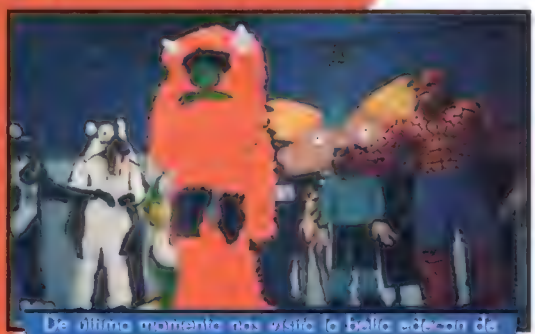
En cuanto a disfraces, en esta ocasión invadieron los dedicados a las dos superproducciones de la temporada, "**Harry Potter**" y "**El Señor de los Anillos: Las Dos Torres**", por lo que el lector que aún siga leyendo estas líneas y estuvo presente, recordara que mientras hacía sus compras se tropezaba a cada rato con **Harry**, **Hermione**, **Frodo** y hasta **Barbol**, uno de los nuevos personajes de **Las Dos Torres**. También estuvo **Gollum**, **Gimli** y el temible **Sauron**.

Para el tradicional concurso de disfraces esta vez se abrieron dos categorias. Al principio eran tres, **Harry Potter y The Lord of the Rings**, pero al final sólo se escogió a un ganador de las dos, y además estaba la categoría de tema libre. En el primero ganó el disfraz de un **Orco**, que obtuvo el cariño de los presentes por ser el que más jugaba al amenazar con su arco y flecha y el que más bromas hacía. Le ganó a un simpático niño que iba como **Harry**, así como a **Frodo** y **Aragorn** en esta categoría.

La tercera categoría estuvo muy reñida entre personajes de **Star Wars**, como **Darth Maul** y **Anakin Skywalker**, el policía **Murphy** o el Poli, el cual siempre está presente en esta convención; **Ryu**, de **Street Fighter,** pero al final se coronó como ganador el disfraz de **C-3PO**, en su modalidad desarmado como se le vio en el **Episodio I**. También se dio un premio especial a un pequeño que iba disfrazado como el **Caballero Pegaso de Saint Seiya**, por haber sido el único niño en la competencia fuera de los Harry Potter.

De esta manera terminó esta onceava entrega, al igual que este pequeño recorrido. La próxima Mole 2003 se llevará a cabo los días 17, 18, 19 y 20 de julio. ¡Hasta la próxima!





De último momento nos visita la bella edecan de TNT EUNICE RAMIREZ MARTINEZ para invitarnos a la TNT5 posando en una fotografía.

TODOS SOMOS HULK

Por Nacho Loranca

...la testarudez que manifestaba en sus propósitos. Su furia sin fin.
Christine
Stephen King

Una de las principales características de los personajes de la **Marvel Comics** es precisamente la gran cantidad y variedad de éstos, al grado que no podamos catalogarlos a todos como meros "superhéroes".

Y junto a **Punisher**, el que mejor define la acepción de "antihéroe" no es otro que el mismísimo **Hulk** "Hombre Increíble" (no, no es Kalimán) como se le conoció también aquí gracias a la serie de televisión.

El Increíble Hulk y su alter ego, **Bruce Banner**, aparecieron por primera vez en mayo de 1962 (a menos de un año del nacimiento "oficial" de la Marvel Comics) sin un sólo aviso, su revista apareció tras el éxito de otra creación de la mancuerna **Stan Lee/Jack Kirby**: **Los Cuatro fantásticos**.

La esencia del personaje es lo que daba valía a la publicación, se trataba a fin de cuentas de una puesta al día del mito del Doctor Jekill y el Señor Hyde.

En este primer número conocemos al **Doctor Banner**, un científico diseñador de armas y estudioso de las radiaciones gamma, al **General Ross** y a su hermosa hija **Betty** quién será el amor eterno de Bruce.

Durante la prueba de una bomba de rayos gamma, Banner descubre instantes antes que un muchacho llamado **Rick Jones** ha entrado al área de prueba sólo para probarle a sus amigos que podía burlar la seguridad del ejército. Banner corre para sacarlo del área y le pide a su asistente, un tal **Igor**, que detenga el experimento. Sin embargo, éste último es en realidad un espía ruso que trata de robar los estudios de Banner y de eliminarlo, así que no detiene el experimento y Banner oculta a Rick en una especie de trinchera, pero el científico es alcanzado por cierta cantidad de radiación.

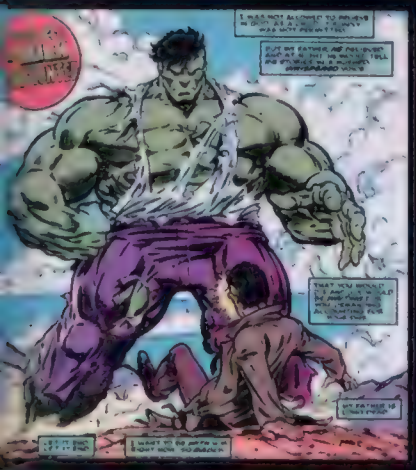
Las consecuencias no tardarán en presentarse; durante el anochecer se convierte en una criatura de proporciones colosales (aunque en ese primer número más bien era una especie de "Monstruo de Frankenstein"), fuerza extraordinaria y piel grisácea que debe enfrentarse a otro enemigo soviético: "**La Gárgola**".

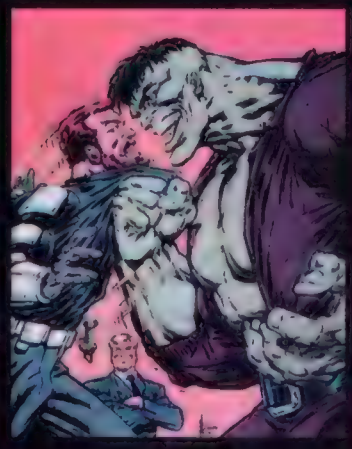
Ciertamente ese primer número se encontraba permeado de la paranoia de la amenaza atómica y de la guerra fría (era precisamente el año de la crisis de los misiles en Cuba) y honestamente en este cómic se percibe demasiado toda una tendencia ideológica pro-norteamericana, en realidad es un número bastante malito en comparación con otras primeras apariciones de la época.

Sin embargo, la esencia del personaje es lo que le daba valía a la publicación, se trataba a fin de cuentas de una puesta al día del mito del **Doctor Jekill** y el **Señor Hyde**, un hombre correcto y decente es capaz de transformarse en una criatura que determina nuestra antítesis. Si el Doctor Banner es racional, educado y delicado, el Hulk será lo opuesto: irracional, brutal y fortísimo.

El Increíble Hulk apareció por primera vez en mayo de 1962

Pero decir que la criatura es la representación del mal que no es Banner es algo precipitado. Hulk es mucho más complejo, y conforme avanzan las historias y se va desarrollando toda una línea de continuidad nos vamos dando cuenta de esto:





Para junio de este año se espera el estreno de la nueva película de Hulk, que promete una historia realmente espectacular.

1) De entrada, a los pocos números **Hulk** pierde su color gris para después adquirir la tonalidad verde que se ha convertido en su sello de distinción, su transformación ya no es solamente en la noche, puede ahora ocurrir en cualquier momento cuando su "stress" sea alterado.

2) También descubriremos que **Banner** era hijo de un científico llamado **Brian Banner** con serios problemas de personalidad, inclusive éste último mató a su esposa frente al pequeño **Bruce** por celos (todo un caso para Freud), ocasionándole así un fuerte trauma. El niño lo reprimió y se refugió en el estudio, mas adelante se descubrirá que Banner fue de los primeros mutantes, por eso su inteligencia sobrehumana.

3) Pero el detalle más importante es el concluir que Banner sufre además de personalidad múltiple, por eso no recuerda las cosas que hace como Hulk y viceversa, inclusive desarrolla más adelante una tercera identidad: "**Joe Fixit**" que es una regresión al **Hulk Gris** pero con inteligencia y una tendencia a hacer el mal.

De esta forma podemos decir que Hulk no es el lado negativo de Banner, sino el lado "primitivo"; es el niño temperamental y solitario que fue Banner al reprimir el dolor de la pérdida de su madre.

Toda la historia del "**Hombre Increíble**" daría para todo un estudio de psicología con sus diversas transformaciones y encuentros con sus enemigos, mostrando una galería de villanos y enemigos tan grande como la de cualquier superhéroe: **Rhino**, **Abominación** o el **Líder**, su peor enemigo, sin olvidar las clásicas batallas contra diversos superhéroes: **Thor**, **La Mole de los Cuatro Fantásticos**, **El Hombre Araña** y desde luego **Wolverine** quien hizo su debut en la revista de Hulk precisamente.

Para junio de este año se espera el estreno de la nueva película de Hulk, que promete una historia realmente espectacular. Esperemos no nos defraude.

Y mientras esperamos su estreno les ruego tengan paciencia y no se dejen llevar por el mal temperamento, ya que la fiera bien podría estar dentro de nosotros acechando, esperando a desatarse, sin que conozcamos sus alcances... ¡su furia sin fin!

DATOS CURIOSOS ACERCA DE HULK

- El Hulk Salvaje en un principio no era tan tonto, inclusive en el número dos de los Vengadores se disfrazó de payaso para ocultarse.

- En la serie de televisión de los años setenta a Banner lo interpretaba Bill Bixby y a la criatura Lou Ferrigno. Por cierto, en esta serie "Bruce" se llamaba "David". ¿Porqué?, porque "Bruce" en los años setenta se les hacía un nombre cursi a los productores.

- Esta serie realmente acabó de manera trágica: originalmente se iban a filmar dos películas para televisión: "The death of the Incredible Hulk" y "The Resurrection of the Incredible Hulk". La primera, que sí se filmó, terminaba en que Banner y la criatura morían, para revivir en la segunda. Por desgracia, Bill Bixby murió de cáncer y ya no se filmó la secuela.

- Mucho se rumoraba que Lou Ferrigno era mudo y que inclusive lo doblaban para otras películas en las que participó (como las de Hércules). Sin embargo, el mismo prestó su voz para la criatura en la serie de televisión de los años 90.

- Hulk se ha publicado en México en tres editoriales: La Prensa y Macc División a fines de los sesenta y principios de los setenta bajo el título de: "La Increíble Mole", y a finales de los setenta, gracias al auge de la serie de televisión, Novaro la tituló simplemente: "Hulk, El Hombre Increíble". Desde entonces nadie ha reeditado sus aventuras aunque el personaje si ha aparecido como invitado en diversas publicaciones.

© Marvel Comics

FAKEMOTION

La creciente industria del DVD

Por Ángel Zúñiga

Los lectores más jóvenes no recordarán la fuerte revolución que causó la salida del formato de video **VHS** al mercado. El sistema **Beta** estaba consolidado como el mejor y el más accesible al público en general. La llegada del **VHS** cambió muchas de estas ideas, presentando una mejor calidad de imagen y sonido en las películas. Actualmente puede asegurarse que una revolución similar esta ocurriendo con el formado **DVD** (Digital Video Disc), el cual actualmente es uno de los más accesible y revolucionarios dentro de la industria del entretenimiento audiovisual.

El **VHS** también sufrió muchos cambios dentro de su larga vida, como poner a la venta películas que solamente podían alquilarse (la primera en nuestro país fue **Fantasía**, de **Walt Disney**), así como las mejoras a los equipos VHS antes de la llegada del Disco Laser, formato que no fue muy afortunado a nivel mundial, pero sentó los precedentes para la industria del DVD: accesibilidad de escenas y calidad digital.

FAKEMOTION UNA NUEVA OPCIÓN

Fakemotion es una tienda especializada en la venta de **DVD**'s de animación japonesa, ubicada en el **Bazar Chapultepec**, en la calle de **Lieja #20**, colonia Juárez. Los directores de la misma **Pedro Sayas** y **Jesús Gómez**- nos explicaron como inició su gusto por la animación japonesa y como decidieron poner esta tienda especializada.

"**Llevo años que me gusta la animación japonesa**" explica Pedro. "**Desde Robotech, Remi, Candy Candy, con todos vas conociendo. Obviamente cuando se estrenó Macross (Robotech en nuestro país) fue lo máximo, aunque después llegó Akira.**"

Jesús recuerda: "**Yo seguía Mazinger Z, Lalabell, Tom Sawyer, Las Aventuras de Gigi, todo lo que se transmitía de anime en tele, a verlo**".

"**Actualmente**" dice Pedro, "**veo series como Cowboy Bebop, Love Hina, Chobits y Trigun**". José, por su parte; "**me gustan series como Project Arms, Inu Yasha, Blood y Cowboy Bebop también**".

Ambos jóvenes se conocieron a través del hermano de Pedro, quien es miembro de un **Fan-Sub** que subtitula las series sin fines de lucro. "**Juntos vimos la opción de poner una tienda pequeña**" comenta Pedro. Posteriormente, el 9 de septiembre del 2002 se inaugura **Fakemotion**, dentro del Bazar Chapultepec. "**La primera mercancía que vendimos fue nuestra propia colección**", recuerdan ambos.

Fakemotion inició sus actividades vendiendo tanto **DVD** como **VCD** y **DIVX**, tres formatos con características peculiares. "La mayor diferencia está en la calidad visual, su compresión y presentación", señalan Jesús y Pedro. "El DVD tiene un sistema de audio de 5.1 (equalización de 5 canales) , mientras que el VCD tiene una calidad stereo de radio F. M., casi monoaural. El DIVX es en imagen mejor que el VCD, pero todavía se limita su proyección a la computadora.

DVD EN MÉXICO

"**Cuando vivía en Tampico era difícil conseguir anime**" recuerda Pedro, señalando una de las varias dificultades de la accesibilidad del **DVD** de animación japonesa en **México**. Continúa Pedro; "**el mercado del DVD es muy específico, sólo alguien que busca eso específicamente, viene a la tienda. Eso es una ventaja y desventaja, porque son clientes seguros, pero no demasiados**".

"La parte más difícil de manejar la tienda es la promoción" señala Jesús. "**El aficionado frecuenta clubes, convenciones, tianguis, no los bazares**".

El idioma es otra barrera que enfrentan los chavos de Fakemotion, pues todo su material viene en su idioma original y con subtítulos en chino e inglés. "**El público promedio le tiene miedo al inglés, es uno de los problemas. Cuando le pierdan el miedo, se les abrirá todo un mundo**".

Jesús añade: "**Además, el DVD español -es decir, importado de España- es poco accesible por lo caro y por el idioma. Comprar anime en español es limitarse. Muchas cosas no vienen en español y no van a salir, Trigun por ejemplo. Si sólo quieres los DVD en español, te pierdes de cosas muy chidas**".

Los **DVD** de Fakemotion son traídos directamente a través de la distribuidora **JP Video**, provenientes de **Asia** y **Hong Kong**. Entre sus características destacan:

Multi-región: Cualquier reproductor de DVD o DVD ROM los puede leer.
Idiomas: Original (japonés).
Subtítulos: Chino, Inglés y otros idiomas asiáticos.
Audio: Stereo 5.1
Películas en formato Wide Screen
Algunos DVD incluyen características especiales.

El precio es significativamente menor a otras ediciones importadas en región 1. Por poner un ejemplo, la colección de capítulos de Evangelion vale 1600 pesos en su edición americana. Fakemotion la ofrece en 450 pesos. Pedro comenta: "Lo que menos queremos es subirlos de precio". Actualmente su catálogo incluye más de 450 títulos.

¿QUÉ OFRECE FAKEMOTION?

Fakemotion se localiza en la calle de **Lieja #20**, dentro del **Bazar Chapultepec**, **local L-26**, en la **Colonia Juárez**, entre las calles de Hamburgo y Reforma y a una cuadra del metro Chapultepec. Aparte de la atención personalizada de Jesús y Pedro, fanáticos del mejor anime japonés, Fakemotion también ofrece:

1.- **Servicio de venta a través de Internet, para toda la gente de provincia. www.mercadolibre.com.mx/susanoorbatos**
2.- **Servicio de apartado.**
3.- **Lo que no tienen, lo consiguen, inclusive las ediciones americanas.**
4.- **Garantía de cambio si el producto tiene defectos.**
5.- **Además, en la compra de 10 DVD' s -cuyo precio oscila entre los $150.00-, el 11° es gratis.**
6.- **Tel: 5553-9120**
7.- **E-mail: fakemotion@yahoo.com**

Fakemotion se especializa en la venta de **DVD de animación japonesa**, pero no descartan la posibilidad de manejar otro tipo de animaciones en el futuro.

Hablando del futuro, ¿qué opinan Jesús y Pedro acerca de la evolución de la industria del video al DVD?: "**Tan sólo ve los beneficios de algo como la Internet. Es un cambio muy chido, y natural. No deja de ser sorprendente, pero a las recientes generaciones se nos hace de lo más natural**".

¡GANATE UN DVD DE FAKEMOTION!

Conexión Manga y **Fakemotion** te obsequian **DVD**' s de las mejores series de animación japonesa:

Chobits
Saint Seiya
Escaflowne, la pelicula
Macross, 20 Aniversario
Love Hina
FLCL
Nadesico, la pelicula

Para ganarte uno sólo debes seguir estos pasos:

* Escoge la serie de la que quieres ganarte el DVD.
* En menos de una página (600 palabras o 3500 caracteres) y en tus propias palabras escribe lo que significa esa serie para ti.
* Manda tu carta a la siguiente dirección:

Conexión Manga: Concurso Fakemotion
Salvador Díaz Mirón #156,
Col. Santa María la Ribera,
C. P. 06400, México D. F.

* Fecha límite para recibir las cartas:
11 de abril del 2003.
* Sólo se aceptará una carta por lector sobre una sola serie.

GALERIA

Sailor Moon y Guerreras Mágicas

Qué podemos decir si el título de la Galería lo dice todo. **DISFRUTENLA**

Emmanuel de Jesús Rojas Cortez, "Lexus"

Yazmín Ramírez Morales, Ayometla, Tlaxcala.

Martha Yelitza Bernal R. Ayotla, Edo. de México

David Rodríguez Márquez, Ecatepec, México.

Luz Eugenia Osollo Mora, Cd. Juárez, Chihuahua.

Miguel Ángel M. Hernández, Tampico, Tamaulipas

Adriana Jiménez Covarrubias.

María del Carmen López Chavarría Valle de Chalco, Edo. de México.

Nancy Nadlleli Muñoz Prado, Orizaba, Veracruz.

Blanca Aurora Ruíz Prado, Toluca, Edo. de México.

DAREDEVIL

EL HOMBRE SIN MIEDO

Por ANGEL ZUÑIGA

Vive en un mundo de noche eterna, pero la oscuridad está llena de sonidos, esencias, sabores y texturas que muchos no pueden percibir. A pesar de que el abogado *Matt Murdock* es ciego, sus otros sentidos funcionan con una presición superhumana. Por las noches, Murdock se convierte en *Daredevil*, un vigilante enmascarado que recorre las oscuras calles de la ciudad, buscando justicia.

Daredevil, El Hombre Sin Miedo (DD, The Man Without Fear) la primer película basada en una historieta de Marvel Comics que se estrena este año -le seguirán X Men 2 en mayo, y Hulk en junio-, producida por Regency Enterprises, Horseshoe Bay Production y la propia Marvel Entertainment Group, presentada por la Twentieth Century Fox. La cinta está basada en el legendario comic publicado por *Marvel Comics*, creado por el famoso Stan Lee y dibujado por primera vez por Bill Everett, en 1964.

Este filme cuenta el origen de este personaje, desde el accidente que sufre de niño y lo deja ciego hasta su enfrentamiento con el mayor jefe de la mafia en Nueva York. En el proceso, el joven Murdock sufrira la perdida de su padre a manos de criminales, así como también experimentará sus nuevas habilidades: escuchar e identificar a las personas por el olor, el tacto o los latidos de su corazón; captar todo objeto a su alrededor mediante un sentido de radar; poder leer con el sentido del tacto cualquier tipo de texto impreso, así como percibir cambios en la temperatura.

Tras la muerte de su padre, Murdock dedica su vida a combatir el crimen de dos formas: Tras concluir su carrera en leyes, y con el apoyo de su amigo *Franklin Nelson*, fundan el bufete Murdock & Nelson de abogados. Por otra parte, Matt desarrolla un entrenamiento físico que le da la agilidad de un acróbata circense y las habilidades de pelea de un pugilista. Cuando los criminales evaden la ley, Murdock se convierte en Daredevil y obliga al crimen a pagar. Pronto descubrira que no sólo debe enfrentarse a vagos y criminales de poca monta, sino también a *Wilson Fisk*, el Rey del Crimen, y *Bullseye*, su mejor asesino. Por si fuera poco, también se enfrentará a la bella y fatal *Elektra Natchios*, antes novia de Matt, ahora enemiga mortal de Daredevil.

La cinta es escrita y dirigida por *Mark Steven Johnson* (Simon Birch), y producida por Arnon Milchan, Gary Foster y *Avi Arad* (Spider Man). Bernie Williams y el propio Stan Lee son los productores ejecutivos. El director de fotografía es *Ericson Core* (Rápido y Furioso), *James Acheson* (Spider Man) el diseñador de disfraces y *Graeme Revell* (Tomb Raider) el encargado de la música.

En el elenco destacan el ganador del Oscar *Ben Affleck* (Pearl Harbor, La Suma de Todos los Miedos) como Matt Murdock y Daredevil; *Jennifer Garner* (Pearl Harbor, Atrápame si Puedes) es Elektra Natchios; *Michael Clarke Duncan* (Milagros Inesperados, El Rey Escorpion) interpreta a Wilson Fisk y *Colin Farrell* (Minority Report) al asesino Bullseye. También actuan *Jon Favreau* (Malos Pensamientos) como "Foggy" Nelson; *Joe Pantoliano* (Los Goonies) como el reportero Ben Urich; *David Keith* (La Llave Mágica) como Jack Murdock y el joven *Scott Terra* (El Ataque de las Arañas) como el joven Matt Murdock.

Frank Miller, uno de los mejores dibujantes de comics y que convirtió a Daredevil en uno de los más queridos personajes del medio, comenta del mismo: "*Daredevil* tiene todo lo que hace a un villano. Es un bribón natural, un mentiroso que usa una máscara para traicionar el juramento sagrado que le hizo a su padre. Es un adepto peligroso, dotado con un talento superhumano para la violencia. Es un solitario, un pecador, un abogado que rompe la ley. Pero *Matt Murdock* no es un villano, y no es víctima. Hay algo fuerte en él, heredado de una madre desconocida y un padre condenado. Puesto a prueba por la tragedia, templado por la conciencia y forjado con disciplina. A veces eso detiene a la bestia sedienta de sangre y la obliga a servir a la causa de la justicia. Al menos la mayoria de las veces".

© Marvel Comics / 20 Century Fox

1a Convención de Cómics y Juegos de Mesa

C3 Evento Oficial de Conexión MANGA

Sábado 15 y Domingo 16 de Marzo 2003

Yu-Gi-Oh! Torneo de prelanzamiento Pegasus/Joy

Outlet Cómics, Mangas, Música, Juguetes, Videos, Magic, Tarjetas, Artbooks.

BEYBLADE Lucha con Trompos Japoneses

Concurso de Dibujo
Dentro del evento
JUEZ: Karmatrón Team y Humberto Ramos

Micro racers Carreras con Micromáquinas

Centro de Negocios (CENEYCO)
Morelos-67 esq. Bucareli
Colonia Juárez (Metro Juárez)
Casi esq. con Reforma cerca de la glorieta de Colón.
Horario de 10am. a 7:00pm.

Boleto $15 y presentando esta revista ó cualquier otra de grupo EDITOPOSTER $10

Informes y preventa de boletos: **MANGA ROL** Av. Universidad 726 M. Zapata Tel. 56-88-33-24
MUNDO COMIC Av. Hidalgo #32 Por prepa 6 Coyoacán Tel. 56-01-06-60 **CENTRO CULTURAL TELMEX** Isla 7 frente a la taquilla del cine. **mundocomic@hotmail.com** www.mundocomics.com
EDITOPOSTER Salvador Díaz Mirón #156 Col. Sta. María la Ribera.Tels. 55417281 y 55410006.

GRUPO **EDITOPOSTER**

Artemania 2 · MusicAnime · MÁXXIMO Evento · Pinta Bonito presenta Tierra de Dinosaurios · Bajo Control · Conexión MANGA · DibujArte